平成3年6月10日発行(毎月1回10日発行)第5巻第6号(通巻51号)昭和62年9月11日第三種郵便物認可 MSXはアスキーの商標です。
ENTERTAINMENT FOR USERS
エムエスエックス・ファン
月刊
MSX·FAN
JUNE
6
520YEN
■特別付録
特製CGディスク
ステッカー
■LIST
ゲームプログラム13本
■SCOOP
信長の野望・武将風雲録
■ATTACK
提督の決断
MSXView
■NEW
ルーンマスター三国英傑伝
レイ・ガン
ディスクステーション25号
ピンクソックス5
■㊙情報満載
〈三国志Ⅱの一騎討ち
トーナメント、
激ペナ大会速報ほか〉
ゲーム十字軍
■特別編集
SHIMBASHI 春のMSXシンポジウム最終回
スクープつき!「それぞれの立場の人が明かすMSXの素顔と魅力」
ひさびさにディスク・ステッカーの付録つき!

brother
パソコンソフト自販機

札幌	そうご電器YES　5F	(011)214-2850
	パソコンショップハドソン	(011)205-1590
青森	電巧堂チェーン青森本店	(0177)23-2356
盛岡	デンコードー盛岡本店	(0196)54-2772
秋田	電巧堂チェーン秋田駅前本店	(0188)34-3151
仙台	デンコードー仙台本店	(022)225-5290
	デンコードーDac仙台東口店	(022)291-4744
	庄子デンキコンピュータ中央店	(022)224-5591
郡山	うすい百貨店	(0249)32-0001
福島	庄子デンキ粉又駅前店	(0245)21-2011
いわき	いわきマイコンショップ	(0246)23-0513
	Dac平店	(0246)21-8585
山形	庄子デンキ山形七日町本店	(0236)42-1222
新潟	PIC	(025)243-5135
	PICこばり店	(025)233-5791
長岡	丸専デパート　1F	(0258)33-4970
	丸専マイコンショップジャスコ長岡店	(0258)27-6033
宇都宮	K&P宇都宮	(0286)62-0002
前橋	パソコンランド21前橋店	(0272)21-2721
高崎	パソコンランド21高崎店	(0273)26-5221
太田	パソコンランド21太田店	(0276)45-0721
桐生	パソコンランド21桐生店	(0277)45-2721
水戸	川又書店駅前店　2F	(0292)31-0102
つくば	ミドリ電気館	(0298)55-3715
大宮	ダイエー大宮店　6F	(0486)45-4147
川越	長崎屋川越新宿電気館　1F	(0492)44-5461
上尾	ボンベルタ上尾	(0487)73-8711
所沢	サン家電所沢店　2F	(0429)39-5117
松戸	イトーヨーカドー松戸店	(0473)68-5131
千葉	ラオックス千葉店(PERIE　4F)	(0472)27-5318
八千代台	ラオックス八千代台店	(0474)85-2261
秋葉原	丸善無線ECCS　4F	(03)3255-4911
	ミナミ電気館　4F	(03)3255-4040
	サトームセン(メディアセンター)	(03)5256-3267
	サトームセン(ラジオ館)　5F	(03)3251-1464
	サトームセン本店　5F	(03)3253-5879
	CVA秋葉原　2F	(03)3258-3711
	コム本店	(03)3251-1523
	ザ・コンピュータ館	(03)5256-3111
新宿	ラオックス新宿店	(03)3350-124[illegible]
池袋	ビックカメラ池袋東口本店　4F	(03)3988-0020
	ビックカメラ池袋北口店　4F	(03)3988-8666
渋谷	上新電機J&P渋谷店　1F	(03)3496-4141
	ビックカメラ渋谷店A館　6F	(03)3477-0002
武蔵野	ラオックス吉祥寺店　2F	(0422)21-3471
小金井	サン家電小金井店	(0423)85-3810
立川	丸善無線立川店(Will　6F)	(0425)27-6211
八王子	ムラウチ電気　2F	(0426)42-6211
	J&P八王子店(そごう　7F)	(0426)26-4141
町田	東急ハンズ町田店　B1F	(0427)28-2603
	J&P町田店	(0427)23-1313
横浜	ソフトクリエイト横浜店	(045)314-4777
	横浜VIVRE21　7F	(045)314-2121
	ダイエー戸塚店　3F	(045)881-1261
	ICコスモランドあざみの	(045)901-1901
	ICコスモランドかもい	(045)934-9636
	ビックカメラ横浜店	(045)320-0002
川崎	セキグチデンキ館	(044)244-5421
藤沢	WAVE EYE	(0466)43-1771
平塚	㈱梅屋	(0463)22-4147
厚木	ラオックス厚木店オーディオ館	(0462)22-2722
大和	WAVE EYE大和店	(0462)63-9898
相模原	サトームセン相模大野店	(0427)41-7786
長野	ダイエー長野店　7F	(0262)27-1311
松本	遠兵	(0263)32-6350
金沢	うつのみや片町店	(0762)21-6136
富山	丸の内カラー駅前店	(0764)41-9075
福井	エジソン	(0776)26-2228
	だるまや西武　7F　AVC	(0776)27-0111
沼津	メルパ沼津	(0559)22-4858
静岡	メルパ静岡	(0542)54-5338
富士	メルパ富士店	(0545)51-8022
浜松	メルパ浜松本店	(0534)64-8412
	ホーエー家電有楽店	(0534)53-1441
	マエダM&V	(0534)73-1691
名古屋	栄電社テクノ名古屋	(052)581-1241
	パソコンショップコムロード	(052)263-5828
	ちくさ正文館書店ターミナル店	(052)732-3601
	カトー無線電機電気館　4F	(052)264-1534
	丸善無線　第一アメ横店	(052)263-1626
	栄電社テクノ大須	(052)252-0181
	トップカメラ　4F	(052)971-0111
	J&P大須店	(052)262-1141
	エイデンメディア大須	(052)242-8591
豊橋	栄電社テクノ豊橋	(0532)52-1231
岡崎	ジャスコ岡崎店　3F	(0564)23-4960
豊田	ジャスコ豊田店パソコンショップJPC	(0565)35-1761
岐阜	パソコンショップコムロード岐阜店	(0582)66-0288
大垣	スイテック大垣ヤナゲン店A館　6F	(0584)81-3491
津	Kawai無線OA　津店	(0592)26-0111
四日市	Kawai無線カデンワールド四日市	(0593)54-3366
松坂	Kawai Bax店　6F	(0598)26-0111
大津	西武百貨店関西大津	(0775)25-0111
日本橋	J&Pテクノランド	(06) 634-1211
	J&Pメディアランド	(06) 634-1511
	ニノミヤエレランド	(06) 632-2038
	ニノックスコア日本橋店	(06) 647-2038
難波	ニノミヤパソコンランド難波店	(06) 643-3217
	J&Pコスモランド	(06) 634-3111
梅田	ニノミヤパソコンランド駅前第4ビル店	(06) 341-2031
	J&P阪急三番街店	(06) 374-3311
高槻	上新電機J&P高槻店	(0726)85-1212
八尾	西武百貨店関西八尾店	(0729)97-0111
京都	J&P京都寺町店	(075)341-3571
和歌山	J&P和歌山店	(0734)28-1441
神戸	星電社三宮本店C-ソフト	(078)391-8171
	ダイエー三宮電器館パレックス	(078)391-7911
	上新電機三宮一番館	(078)211-2111
姫路	上新電機J&P姫路店	(0792)22-1221
	姫路コンピュータソフトコンパックス	(0792)94-8244
岡山	岡山VIVRE21	(0862)32-8881
倉敷	倉敷ファソランド	(0864)25-4701
広島	松本無線パーツ	(082)243-4451
	ダイイチパソコンCITY	(082)248-4343
高松	Sound Check MOVE	(0878)61-6171
徳島	徳島そごう　7F	(0886)25-4056
高知	デンキのタグチ	(0888)23-0181
松山	ダイイチ松山パソコンCITY	(0899)31-671[illegible]
北九州	ベストマイコン小倉パソコン館	(093)551-6281
福岡	ベストマイコン福岡店	(092)781-7131
	寿屋エレデ博多	(092)281-4411
長崎	ベスト電器長崎新地店	(0958)28-1333
熊本	寿屋本荘店	(096)372-5411
	ベストマイコン熊本パソコン館	(096)332-4180
鹿児島	ベスト電器鹿児島パソコン館	(0992)23-2081
大分	ベスト電器大分パソコン館	(0975)32-9396
宮崎	宮崎寿屋百貨店　7F	(0985)27-4111
那覇	ベスト電器那覇店　6F	(0988)62-7588

Super Baseball Simulation

野球道II

桜の花の開花とともに、静まりかえっていたスタジアムに男たちが帰ってくる。今シーズン、グランドの上ではどのようなドラマが展開されるのだろうか?長いペナントレースの幕は今まさに切って落とされようとしている。

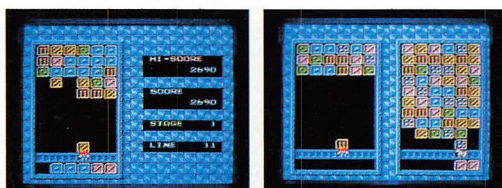
●FM音源/FM PAC対応●ジョイスティック対応

MSX2/MSX2+ ▶ ¥8,000(税込)

■企画/開発:日本クリエイト 〒581 大阪府八尾市東本町5-10-1 TEL.0729-96-1956

野球道IIデータブック'91

■ MSX2/MSX2+ ¥2,500(税込)

5月中旬発売予定!

役を作ってどんどん消せ!

2人対戦モードもあるぞ!

打ちこまないですぐ遊べる! 50倍楽しめる!!

いろんなジャンルのゲームが何と50本!
あの「ファンダムライブラリー」のフロッピーディスク版が、今度からTAKERUオリジナルで登場です。
ただひたすら遊びまくるのもよし、プログラムを自分好みに改造するのもよし。
本は書店で、ディスクはTAKERUで、両方そろえて活用しちゃおう!!

発売中!

今後、タケルのみで発売になります!

MSX2/MSX2+ ▶ ¥2,800(税込)

■企画/開発:徳間書店インターメディア

今度のTAKERUは、待たせない!!

もう、どこかで見ましたか?「NEW TAKERU」。「ソフトベンダー武尊」の生まれ変わった新しい姿を。どこが変わったと思いますか?色?そう、色も変わっていますね。でも、ホントはもっとスゴイ所が変わったんです!いってみれば、TAKERUの「脳みそ」がイッキにかしこくなったって感じかな…?だから通信時間もソフトの書き込み時間もマニュアルの印字時間も、みんなみんなスピードアップ!だからもう、お待たせしません!!他にも1万円札が使えたり、レーザープリンターが搭載されたり、TAKERU CLUBができるetc…たくさんあって伝えきれないっっ!!夏頃には、キミの近くの「武尊」も「NEW TAKERU」に。楽しみに待っててネ!

ブラザー工業株式会社
〒467 名古屋市瑞穂区苗代町2番1号 新事業推進室
TAKERU事務局 (052)824-2493
東京営業所(03)3274-9616
大阪営業所(06)252-4234

通信販売
通信販売ご希望の方、ソフト名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記の上、TAKERU事務局まで現金書留でお申し込み下さい。代金引換えも始めました。詳しくは、TAKERU事務局通信販売係まで!!

MSX·FAN 1991年6月号特別付録★特製CGステッカー

DRAGON/滋賀県/山本直彦

イエイ・ファンキィ!/東京都/佐藤創

花束と女の子/東京都/東田淳二

BUTA/石川県/佐藤いっちゃん

にわとり/千葉県/佐藤由健

GIRL2/滋賀県/山本直彦

CONTENTS

1991 JUNE 6

●スペック表の見方

Mファンソフト ❶

☎03-3431-1627 ❷

1月23日発売予定 ❸

媒　体	2DD ×2 ♪	❹
対応機種	MSX 2/2+	❺
VRAM	128K	❻
セーブ機能	ディスク	❼
価　格	6,800円	❽
ターボRの高速モードに対応		❾

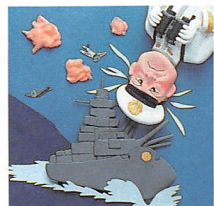
❶販売、あるいは開発ソフトハウス。❷購入などについての問い合わせのための、ソフトハウスのユーザーサポート用の電話番号です。❸この本を作っている時点での予定発売時期。❹媒体と音源／ROMはROM、2DDはディスク、♪はMSX2+からオプションで内蔵されるようになったMSX-MUSIC(通称FM音源)に対応していることを意味します。また、松下電器から発売になっている『FMパック』も同様です。ディスクの後の数字は何枚組かを意味しています。❺対応機種／ソフトの仕様がMSX1で動くタイプのものは MSX MSX2/2+、MSX2は MSX2/2+ MSX2+でしか動かないものは MSX2+専用、turboRでしか動かないものは MSX R と表記されています。❻RAM、VRAMの容量／MSX1の仕様のときは、RAM容量によって動いたり動かなかったりするので、自分のMSXをチェックする必要があります。MSX2以降はほとんどの機種はVRAM128Kなので、あまり関係ありません。❼セーブ機能／ゲームを途中でやめても、そこからまた始めるためのセーブの方法やどこにすることができるかを書いています。例外として、シューティングゲームなどで、電源を切らないかぎりつづけられるコンティニューの機能がある場合はそのことを明記してあります。❽価格／消費税別のメーカー側の希望販売価格です。❾備考欄。

●記事中の価格表記について

とくにことわりのないものは、すべて税抜きで表記しています。

●本書に関するお問い合わせについて

読者のみなさまのお問い合わせは、休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時の間、下記の番号で受けつけています。なお、ゲームの解答やヒントはいっさいお答えしておりません。

☎03-3431-1627

MSX SYMPOSIUM★MSX SYMPOSIUM★

特集

SHIMBASHI 春の MSX シンポジウム

最終回

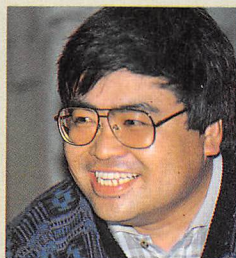
4月号からのこの特集も今回で最終回。MSXの新しい可能性を求めて、『MSX View』などのリポートや、MSXに実際にかかわっている人たちの生の声を聞いてもらった。さて、今回はシメとして、MSXを支える各関係者の方々に、率直に語ってもらった。これからのMSXにとって役にたてばさいわいである。

★MSX SYMPOSIUM★MSX SYMPOSIUM★

スクープ！それぞれの立場の人が明かすMSXの素顔と魅力

MSXはこれだからやめられない！

MSXはほかのパソコンと違って、同じスペックのものが何社からも発売になっている。さらに一機種で450万台も売れていて、生まれてからすでに8年というほかに例を見ない長寿のパソコンである。そのMSXを支えている各関係者の方に、率直にMSXについて語ってもらおうとお集まりいただいた。ちなみに、これだけ立場の違う方々が一堂に会したのはMSX史上初めてである。さて、どんなMSXの未来が見えてくることやら。

加藤英雄（かとうひでお）さん

㈱アスキー
システム事業部開発推進部MSX推進室

MSX推進室とはMSXの発進地。MSXのコンセプトを考え、研究をしている。また、発表会を開いたり、ハードメーカーやソフトハウスの窓口でもある。『MSX View』などの開発と販売も行っている。加藤さんは多忙の松田部長に代わって出席。

これだけ売らしてもらってます

お忙しいなか、お集まりいただきましてありがとうございます。さて、さっそくですが、最近ソフトを発売した各社の方に集まっていただいたのですが、今後の話をするまえに、売れ行きなどをふくめ、現在の状況を客観的にお話していただけないでしょうか。（編）

加藤　昨年末にMSXViewを出しました。おかげさまでいま増産してます。また5月にはViewCALCとその後RAMカートリッジを出します。Viewのシステムが全部もっていけるので、ハードディスクよりアクセスが速く、使って気持ちいい環境になります。ViewのOSは公開しますし、セミナーも開きますので、ソフトハウスの方々ぜひご協力をよろしくお願いします。

箕浦　タケルの売れ筋を年末から調べましたら、全体の25%以上がMSXということで、かなりMSXの比率が高いわけです。値段も2000〜4000円ぐらいが主流で、そういう低価格が魅力なのでしょうか。またうちの野球道IIが高定価の8800円で出したのですがけっこういきましたし、今後もいいソフトさえ提供すれば、売れるのではないかと思っています。

三曽田　大戦略、スーパー大戦略ではそうとうの実績があります。そのおかげでだいぶ助かってるくらいですから。サークIに関してはいろんな機種で出していますが、MSXがいちばん売れています。機種別の売れ行きでいくと、ずっとMSXは年間トップです。MSXに助けられて、MSXで商売させてもらっています。

平賀　ワープロ事業部ということで、残念ながら売り上げ的に

※座談会は1991年3月28日（木）、新橋の中華料理店「新橋亭」にて行われました。また、出席者の紹介順などは当日偶然に決まった席順に準じています。なお、敬称は略させていただきました。

はワープロのほうがうえなんですけど、問い合わせの数ではＭＳＸのほうが圧倒的に多くて、いまでもその状態はつづいています。とくに、ふだん子供からの電話をあまり受けたことのない、ふつうの大きな会社なので、ちょっとめんくらいました。年末は受注残があり、おわびだらけでした。Ａ１を作って以来の活気でした。まだそれでも受注残があります。今後もフル回転で対応していきます。まだ買えない人、ごめんなさい。それと、最近大人の方からの問い合わせも多くて、学校で使うというのはもとより、工場のＬＡＮで使いたいというまじめなものが多く、マイナーチェンジながら、飛躍できた年ではなかったかと思っています。

佐藤　光線銃をはじめとして、あとウィザードリィⅢとフリートコマンダーⅡを出しました。フリートコマンダーⅡはすぐにリピートがかかりました。光線銃は各メーカーの方にも出していただけるように仕様公開しようと思っています。

粟野　昨年４月に三国志Ⅱを出して、これはロングセラーをつづけています。年末にはランペルールを出しました。そして提督の決断ですね。当初98版を出して、８ビットでは出せないだろうと思っていたのですが、１年半かけて容量の関係でＲＯＭ版のみの発売ということで出しました。また、ターボRだと速いということで対応させました。おかげさまで、初日からリピートをもらいました。次は武将風雲録を出します。

➡ときには内輪ネタも出て大笑いしてしまうことも

仁井谷　昨年98のソフトを出すまではパソコンのソフトはＭＳＸオンリーでした。昨年ディスクステーションで12本、デラックスで５タイトル、ふつうでは３タイトル出しました。ＭＳＸではかなり売り上げはありました。今年度は昨年よりちょっとすくなめかな。

小坂谷　昨年の４月発売の予定だったＭＩＤＩサウルスが今年の１月14日発売になりました。なかなか好評でしたし、かなりゲームと比較して売れているので、ツール類をもっと充実しようと思います。今後カラオケサウルスを作りたいと思います。音の高低、テンポの速さを変えられるものを、と思っています。

田仲　ただひとりのユーザーです。シロウトですが、プログラムはやっています。シロウトのレベルでいいますとＭＳＸは他機種に比べて画像処理関係がいちばんやりやすいんですね。コピー命令やスプライトが便利ですし、教材を作るのにとってもいい。生徒にぶつけるには画像をいかにきれいに見せるかが問題で、そうじゃないとウケが悪いんです。それに学校にはテレビではいくらでもあるし、それにつなげますから。また、ＭＳＸ Viewだと大型のモニターさえあれば、黒板になります。ViewのPageBOOKで、じつは動物図鑑をやろうと思っています。

ＭＳＸはこれだからやめられない

みなさんＭＳＸとのつきあいが長いし、売り上げもかなりいってらっしゃっているようですが、あえてＭＳＸと関わっていらっしゃる理由はありますか。ゲーム機のほうがもうかるのではないかと、いわれたりしませんか。（編）

箕浦　ＭＳＸのユーザーはさっきもいったようにけっこういるし、いいソフトを出せば売れるというのもわかっているので、やっていきたいと思います。また、流通だけをやるのではなく、積極的にいいソフトを作っていきたいと思います。

⬆ＭＳＸがスタートして８年。だからみんなとの付き合いも長い。つもる話もいろいろ

三曽田　うちがＭＳＸをやっているいちばんの理由は十分もうかる、ということです。98のユーザーは多いですが、層はバラバラなんです。ビジネスユーザーもいれば、マニアックなホビーユーザーもいる。ＭＳＸは逆に持っている人はみんなゲームを買ってくれる。我々としてはターゲットをしぼりやすいのです。

佐藤　ゲーム機はＲＯＭでソフトの供給をしますが、ＭＳＸはいまはディスクですよね。それは、ディスクだとリスクが少ないんですね。後からバグが発見

ブラザー工業㈱
新事業推進室マネージャー

ソフトの自動販売機こと、ソフトベンダー武尊を扱っている。そういうわけでどっちかというと流通のほうが主体なのだが、今回『ソーサリアン』の移植というソフトを作る立場でも参加。また、今後もＭＳＸでいろいろやっていきたいという我々の強い味方。

㈱マイクロキャビン
開発課課長

ＭＳＸが世に出るまえからの大老舗（しにせ）ソフトハウス。ターボR版の『ＦＲＡＹ』では、最後まで完成版のターボRなしで開発。つねに基準以上のソフトを提供。近々『サーク』の外伝的な『ガゼルの塔』を発売予定。三曽田さんは多忙の田中営業本部長の代わりに出席。

松下電器産業㈱
情報機器本部ワープロ事業部主任

ターボRでは唯一ハードを作っている。ＭＳＸがスタートしたときも各メーカーのリーダー的存在だった。お休みごとの各地でのイベントにも熱心だし、『ＦＭパック』の再発売などの気配りも○。同社のワープロ『Ｕ１』とのデータ互換などけっこう大人に人気。

★ MSX SYMPOSIUM ★ MSX SYMPOSIUM ★ MSX SYMPOSIUM ★

佐藤悟(さとうさとる)さん

㈱アスキー パーソナルソフトウェア事業部 ISG部長

MSX推進室とは違って独自にゲームの開発をしている。『ウィザードリィ』シリーズや、最近では『フリートコマンダーII』、光線銃を使った『ダンジョンハンター』を発売。佐藤さん自身はMSXとの関わりは古く、『MSX－Write』などの開発者でもある。

㈱光栄 営業部部長

光栄といえば、もう歴史シミュレーションである。最近では『提督の決断』、『信長の野望・武将風雲録』を発売。また、この秋に忍者もので1本。来年春にももう1本予定。粟野さんはパソコンの仕事を始めて約2年。そのまえはレコード業界にいらしたという。MSXの音楽面に興味があるという。

㈱コンパイル 代表取締役

MSXとの関わりは古く、かつてOEMメーカーとしてポニーの『ザナック』など、多数制作。現在では『ディスクステーション』で、毎月低価格のMSXソフトを提供しつづけている。MSXのソフトの発売タイトル数は、きっとコンパイルがいちばん多いのではないだろうか。今後とも活躍を期待。

↓田仲先生のお話がいちばん新鮮でした

されたとき、やり直せますし、1枚の値段も安い。

加藤　そうそう、ROMはいままで何十万個売っていても、最後の追加生産を失敗すると、いままでのもうけがパーになることもありますしね。

三曽田　バグを出したとき、ROMだと全部すてなきゃなんないんですよね。

小坂谷　それにマスターができてから、発売までの時間がディスクだと短い。

田仲　ユーザーも場所をとんなくて便利ですよ。

平賀　ところで、家電メーカーとしてはブランドイメージというものが大切で、ある日任天堂の冷蔵庫がよければ、松下の製品を買わなくなってしまうかもしれないなんて考えることがあります。そこで若い人向けのパナソニックブランドで、初めてA1を出すことになったのです。10万円以下のパソコンは今後は絶対に必要だろうということで、MSXにしたわけです。松下としてトータルに考えたうえで、はずせないと思っています。

佐藤　いまは98があってMSXがあって、それからX68000やTOWNSでしょうか。ですからマーケットとしてのMSXの相対的な魅力が上がっているのに、なぜゲーム機なのかと思います。確かに売れるものは売れるけど、売れないのはパソコン以下ですから。信念としてはパーソナルコンピュータ向けのソフトウェアが基礎なのだというアスキーの考え方のうえに、今後もやっていきます。

粟野　パソコンのなかにしめるMSXのシェアは大きくて、なんでやるのかというと、ユーザーがそこにいるからにほかならないのです。MSXユーザーはファミコンより高い年令層で、そういう層にも今後も光栄のユーザーになっていってもらいたいし、その布石として今後もやっていきたいと思います。

仁井谷　当時は規格が統一されていること、スプライトの動く機種が魅力でした。そのころはMSXしかなかったのです。今後ともこのままやっていければと思います。ただ、いまは若干苦しい。ディスクステーションに入れるソフトがないからなのです。そのかわり投稿の数はものすごく増えています。さっき田仲先生がおっしゃったようにユーザーにとってプログラムが組みやすいハードなんでしょうね。そういった面でMSXは大好きだし、DSのはたす役割も大きいのではないかと思います。

小坂谷　やりつづけているのは、やっぱりもうかっているからとしかいいようがないでしょうね。それにMSXというハードは得意ですしね。

田仲　やっぱりプログラムしやすいということにつきるでしょうね。よく、ほかの学校の先生が来て、ぼくもやろうとしたけど挫折しました、っていうんです。そういう先生に限って98でやっていたりするんです。MSXなら自分のお金で買えます。国や県、学校が買ってくれない、じゃなくてね。

加藤　家にほんとうにコンピュータが入ってくるのはどういう形かな、というのを模索しています。MSXがないと生活できないようなものにしたいですね。ちょっとおおげさですけど……。とにかくMSXが100になるまでがんばります。

我々の立場から望むMSXの姿

こういういろんな立場の人が集まったことがない、ということですからこの際、それぞれの立場から本音をぶつけてください。そして今後のMSXに期待することとはどんなことでしょうか。また新作の予定があったらついでにお願いします。(編)

三曽田　ぼく個人としては、MSXは大衆パソコンだと思います。ですから今後もこの路線でいってほしいと思います。それと、いまのMSXユーザーの人でこのままMSXのプログラマになろうという人は、あまりいないと思います。開発環境がよくないからです。よほど特殊な人でないかぎりMSX－Cを持ってたりしません。ぜひ、アスキーの人にはそのへんに力をいれてほしいと思います。それと、いまははっきりいえませんが、年末に新作を考えています。いまうちのメインスタッフでやっていますので期待していてください。

平賀　うちとしてはとにかく数を売りたい。今回のSTのとき

↑アスキーの佐藤さんがソ連のMSX事情を紹介。プログラマの水準がすごく高いそうだ

ここは新橋外堀通り。赤いネオンは座談会の行われた新橋亭

も考えたのですが、機能を増やすと値段が上がる。それもいいのですが、我々としてはあえて、10万円以下の値ごろ感を大事にしようと思ったわけです。キーボードがついていても、よりフレンドリーなものにしたいと思っています。そして、一般商品としたいですね。まだまだマニアの商品ですから。

箕浦　つぎの機種は出すのですか?

平賀　松下としては、過去何年も毎年新しいものを出しています。今後もそのペースですね。

佐藤　ホームパーソナルコンピュータとはMSXの枕詞としてよく使われるのですが、むずかしいと思います。それより、コンピューティングがホビーとして楽しいのがほんとうだろうと思います。そのコンピューティングをいちばん楽しめるのはMSXだろうと思います。MSXはアップルIIの後継機であって、楽しい機械だと思います。MSXはまだまだ楽しくなると思いますよ。

粟野　ユーザー層がどれだけ広がるかということがソフトを作って売る側には問題なので、物価なども上がるのがふつうですし、松下さんの値ごろ感というのも、なかなかむずかしいと思いますが、がんばってほしいと思います。

仁井谷　投稿の数がさっきいったように増えているんです。そういうところがMSXの今後の姿のような気がします。松下さんをはじめ、ほかのメーカーの人にもがんばってほしいですね。また今後もさらに主旨をつらぬいていってほしいと思います。

小坂谷　MSX100なんて互換性をあまりひきずりすぎるのもよくないような気もします。いま見ていると、全体として現状維持的なふんいきがつづいているような感じです。できたら、いまみんなで話した可能性を実現させたスーパーMSXを作ってほしいと思います。

田仲　えーっと教育関係でいうと、ビデオをふくめてテレビにつなげるということですね。仲間といっしょに勉強会をやっていますが、ただ開発環境がいまいちかな。みんなエディタは98を使っていますからね。いい機械なのでみんなに使ってほしいと思います。

加藤　MSXでデメリットだと思っていることは万能ナイフ的なところですね。何にでも使えるだけど、何か1つ光るものがないという点です。新しい機械はぜひこの点をクリアしたいと思っています。

箕浦　いままで受け身の商売をしていましたが、今度ソーサリアンの移植を始めました。MSXの市場を盛り上げるためにも、少々リスクを負ってもやっていきたいと思います。松下さんがさっきおっしゃった方向でいく、ということであれば、今後もがんばってやりたいと思います。今年は4本ぐらい作りたいと考えています。

小坂谷卓宏（こさかやたかひろさん）
㈱ビッツー　取締役営業部長

MSXのソフトしか出したことがないというめずらしいソフトハウス。『ファミクルパロディック』などのかわいいゲームのほかに、『MIDIサウルス』、『グラフサウルス』、『シンセサウルス』などのツール類の充実が特徴になっている。今後もツールやそのデータ集などの企画が楽しみである。

田仲義弘（たなかよしひろさん）
大妻・中高等学校　教諭

この座談会のなかで唯一のユーザー。学校(女子校である)では、教室のテレビにMSXを接続して、ご自分で制作されたプログラムを使って授業をすることもしばしば。MSXはグラフィックが強いので、けっこう生徒のウケがよいそうである。現在はターボRで動物図鑑を制作中。

座談会を終えて見えてきたMSXの素顔!

今回のようにいろんな立場の人が集まったことは、いままで1度もなかったということに少々驚きました。そういう点で有意義だったと思っています。

それはさておき、今回の座談会でMSXの市場はまだまだ熱く、各メーカーの方もやる気まんまんだということがわかりました。また、田仲先生の教育の現場からのご意見は貴重でした。

さらに、このように話をしている間にも、MSXの新しい素顔がどんどん発見されていることでしょう。MSXに関わるものの1人として、それを楽しみの1つとしたいと思います。

最後に、貴重なお時間をさき、たくさんのご意見をありがとうございました。(編集部)

やむを得ず欠席しちゃった　ソニーさんのコメント

ソニー㈱パーソナルインフォメーション事業本部 HI事業部企画設計課1係　倉見尚也（くらみなおや）さん

今回の座談会は、やむを得ず欠席しちゃいました。ので、ここでちょっとだけいわせてください。
わたくしどもは、MSXを、最も低価格帯のホビーパソコンとして位置づけております。現在、MSX2+であるHB-F1XVを販売しておりますが、やはり低価格ということで、ちょっとパソコンをいじってみたいという方々にご好評いただいております。このように手軽に買えるパソコンはMSXしかないわけですから、大切にしていきたいと考えております。

やむを得ず欠席しちゃった　リバーヒルソフトさんのコメント

㈱リバーヒルソフト 企画開発部企画課マネージャー　宮崎慈彦（みやざきやすひこ）さん

行けなくてホントにごめんね。MSXについて、ほかのメーカーの人たちといっしょに語り合いたかったなあ〜。だって会社は福岡だし、それに僕、結婚したばかりで……ブツブツ。
僕が思うに、これからのMSXは、ソフトメーカー、ハードメーカーが一致協力することが大切なんじゃないかなぁ。お互いの持っている力をパワーアップさせ、新鮮な発想で、MSXの魅力をユーザーにアピールしていかなくてはね。がんばりましょう!

FAN SCOOP

魅力のシステムを徹底紹介!!

信長の野望 武将風雲録

光栄
☎045-561-6861
ROM版5月23日発売予定
ディスク版5月30日発売予定

媒体	
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	SRAM
価格	11,800円

CD付きは14,200円
ターボRの高速モードに対応

媒体	×2
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	9,800円

CD付きは12,200円
ターボRの高速モードに対応

戦国時代をリアルに再現した、シリーズ4作目が、グレードアップされての登場だ。とっとと48か国を統一するのだ!!

大いなる野望を抱き、信長の戦いが始まる

いよいよ、信長の野望・武将風雲録が発売される。前作にはなかった新しい要素も加えられて、おもしろさ百倍だ。

どんなところが変わったかというと、東北と九州地方が増えて、全48か国になり、武将数も約700人・大名数41人になった。これ、自分の郷土の武将でプレイしたかった東北・九州の人には、うれしいかぎりだね。

システム的には、これまでの信長の野望と同じように富国強兵・戦闘というくりかえしなんだけど、文化・技術という新しい要素が加わっているから、茶会を開いたり、鉄砲・鉄甲船を作ったりと内政がしっかりしていることが強い国への第一歩なのだ。

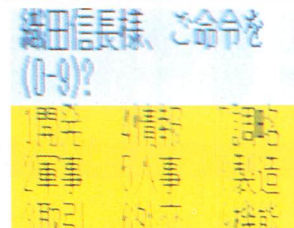
光栄ファンも、はじめてプレイする人も、眠るのがもったいないと感じてしまう。さすが、歴史シミュレーションの究めつけといわれるだけのことはあるね。

←東北・九州が増えてうれしいかぎりだ。しかし、それだけ日本統一には時間がかかるぞ

基本を制する者が日本を制する

シミュレーションゲームの鉄則は、基本ルールを覚えることとコマンドをよく知ること、あたりまえのことだからこそしっかり守ってほしい。的確なコマンド選びが勝者への近道だから。

武将風雲録では、文化・技術の新要素がいろんなコマンドに影響をあたえている。新しくできた製造コマンド。いくら使いたくても技術力がなければ使うことができない。使えるようになっても文化が低いと生産費が高くつく。結局、内政をしっかりやって国力を増強させるコマンドから使っていくのがいいかもしれない。

基本を制する者が、日本を制する。忘れるな!!

↑何事も基本が大切。この画面をずーと見ていれば、きっと悟りがひらけるぞ

最初の家臣は6人

武将風雲録では、選んだ大名能力値が最初から決まっている。だから、だれでも同じ状態でプレイを始めることができるんだ。

信長を選ぶと最初の家臣は6人から始めることになる。この6人と力を合わせて、戦国の世を戦っていくのだ。全国を統一すれば、数百人の家臣を持てるはずだ。

↑プレイしてしばらくたつと羽柴秀吉（豊臣秀吉）が仕官を申し出る。家臣に加えれば百人力だ

なにはなくとも国力増強

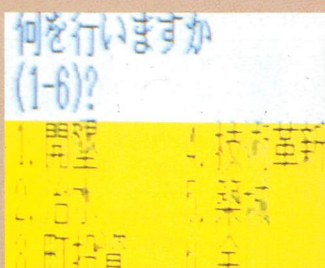
強い国を作るには、兵の数ばかり増やしてもだめ。兵を増やすにも金を払って雇わなくてはならない。内政がしっかりしていないと他の強国にたちむかうことはできないぞ。

コツコツと国を豊かにしていくのは、はなやかな戦闘とくらべるとつまらないかもしれないが、ここでしっかりやっておくことがあとで役にたつからがまんしてやっておこう。

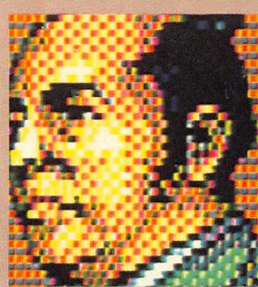
国を豊かにするには、お金も大事だけど、それよりも教養や文化も大事っていうのがこのゲーム。奥が深いんだ。

開発コマンドから始まる

しばらくは、この開発コマンド中心に進めていくのがいいだろう。何度もいうようだが、金がなければ何もできないのだ。開墾・治水・町投資など開発しておけば年貢、税収として戻ってくるし民忠も上がる。一揆も起きにくくなる。技術革新・金山という新しいコマンドが増えた。金を掘るには技術力が100以上必要。技術革新をして技術力を上げれば鉄砲・鉄甲船も作ることができるぞ。

何を行いますか(1-6)?

↑技術力もないのに金山を選んでもだめだ。1月から6月までを開墾、7月から12月を町投資にするのが賢いやりかただ

堺　会合衆　今井宗久

武将風雲録の影の主役ともいうべき男が、堺会合衆今井宗久だ。この男との友好度が攻略にいろいろ影響をもたらすのだ。友好度が低いと鉄砲を売ってくれないのだから、つらいところだ。それなら、友好度を上げるにはどうするか。ひたすら取引を繰り返し総取引高を上げるのだ。少しずつではあるが友好度は上がるぞ。摂津とその隣接国では、今井を茶会に招くと友好度を上げることもできる。

←戦国武将をおそれない、今井宗久は本当にすごい人だ。この顔は、これからもお世話になるからよーく覚えておけよ

これが茶器だ!!

茶器というのは、戦国武将の名誉ともいうべき大切な物なのだ。それだけに、取り扱いには十分注意しろ。

技　術　革　新

技術革新を行いますか(Y/N)?

技術力を上げるコマンドが技術革新だ。金山発掘技術・鉄砲製造技術・鉄甲船製造技術などの技術力をつけるのだ。技術力を上げるのは、たやすいことではない。政治力95の織田信長でも、わずか5しか上がらないのだから金山を発掘するのに必要な100まで上げるのがいかにたいへんなことかわかるのではないだろうか。

文化・教養を上げよ!!

国の文化を上げ、家臣に教養をつけさせることが大名に与えられた大切な仕事になっているのが武将風雲録の大きな特徴だ。いつ起こるかわからない戦いの合間に家臣の教養などつい忘れてしまいがちだがアホな家臣は、しっかり教養をつけさせてやろう。今井宗久は教養のない武将とは取引すらしてくれないぞ。こころしてちょ!

↑教養51・柴田勝家に鉄砲を買わせてみよう

↑なんときついお言葉。そこまでいう!

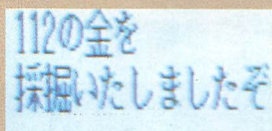
↑教養80・織田信長が買いにいった

↑やった!売ってくれたぞ。でも、高い

茶　会

茶会を開く。参加した武将の教養が上がる。戦国の世でもそれくらいの時間を作るのが一流の大名というものだ。

金が出た!!

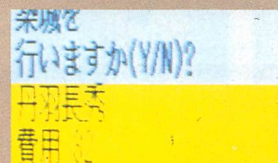
112の金を採掘いたしましたぞ

山師が現れ「この国の金の埋蔵量を調べましょう」といってきたら調べてもらえばいいだろう。技術力が100以上になったらいよいよ発掘にかかろう。ただ、金掘り職人は1ターンに1回しか働いてくれないから注意しろ!!

おなじみの開墾・治水・町投資

基本中の基本というべきコマンドが開墾・治水・町投資。国をうるおす必須コマンドだね。いちばん世話になるコマンドだから、効果的な使い方をつかむことが大切。収入に直接ひびいてくるからこまめに値を上げるようにしよう。しかし、かまわないでおいても国民は、がまんしてくれるので、うまく操るコツも覚えてくれ。要するに、各コマンドのさじ加減が大事なところ。ムダなところにお金や時間を使うのも考えものだ。

↑しばらく開墾・治水・町投資をしないでいると……。農民パワーが爆発!! 一揆が起こった。これだけは、避けたいね。

築城も忘れるな!!

築城を行いますか(Y/N)?

籠城戦にならないかぎり、あまり必要ではないが、敵に攻めこまれてからでは遅すぎる。備えあれば憂いなしだ。

さあ、いよいよ軍備増強だ!!

軍備を整えて戦いにそなえる

コツコツ内政を充実させてくれば、そろそろ戦いに出てみたくなるのが、普通の人というものだ。だが、戦いはそんなに甘いものではない。コンピュータは、常に最良の作戦を考えている。その武将と戦わなくてはならないのだから、軍備を整え最強の部隊で向かっていくのが被害を最小にする唯一の方法だ。

兵を雇い、鉄砲を用意するのが基本だろう。雇った兵の兵忠を上げたり訓練で鍛えることも必要だ。鉄砲を手に入れるには、買うか製造するしかない。教養値が高ければ安く作れるし、安く買える。文化・教養がここでも関わってくる。さあ、領地拡大のため軍備を整え、戦いに備えるのだ。さあ、いよいよ、らしくなってきたぞっ！

何を行いますか
(1-7)?
1移動　4共同戦　7兵施し
2輸送　5兵雇用
3合戦　6訓練

1 兵を雇う

さあ、兵を雇ってみよう。数が増えれば敵も攻めこんでこない。

兵忠

前作の徴兵が兵雇用に変わった。つまり、金さえ用意できれば、いくらでも兵をもてるんだ。でも雇ったばかりの兵は、ちゃんと働いてはくれない。戦局が危うくなってくると脱走したりする。そんなことになったら大変だね。金さえ与えれば忠誠心は上がるから十分与えるのがいいと思うよ。

訓練

金で雇った兵は、いわば「しろうと」。だから、戦闘のしかたをまったく知らないんだ。それでは、ちょっと困るよね。だから、この訓練コマンドを使って鍛えてやろう。訓練コマンドは、金がまったくかからないから、行動力はあるけど金はないなんてときに使うのが効果的。最初はみんな貧乏だもんね。

2 鉄砲を買う

最強の武器・鉄砲。たくさん持てるだけの資金はあるか。

今井宗久

ゲームを始めて間もないころに、確実に鉄砲を手に入れようと思ったら、今井宗久と取引をするしかない。友好度が低いと売ってはくれない。たとえ売ってくれるようになっても、友好度が低いと値段が高いんだ。早く友好度が上がるように努めよう。も〜、民間人にこんなに頭を下げなくちゃいけないなんて一っ！

闇商人

鉄砲はとても高価だから、なかなか今井宗久から買うことはできない。貴重な鉄砲を手に入れられないのは、戦略的に不利。しかし、武将風雲録では、闇商人がたまに現れる。いつ現れるか、あるいは値段さえはっきり決まっていない。だが今井宗久から買うよりは安い。ただ、不良品もあるので注意。

3 技術力アップ

技術力アップ!! うれしいね。さあ、どんどん作るぞ。

鉄砲

技術力が250を越えたら鉄砲を作ろう。100の鉄砲は200の足軽とも十分戦える。
特に、籠城戦のときにはその威力は絶対的だ。鉄砲は、製造を命令してから3か月たたないとできてこない。製造中の追加もできないので計画的に製造するように、こころがけよう。うーむシビアだね。

鉄甲船

技術力が500を越えたら鉄甲船を作ろう。武将風雲録では海戦ができるようになった。ただ、安房と相模・武蔵間と瀬戸内海沿岸でしか起こらない。だが、相手が籠城してしまったら海戦は起こらないので、そんなに重要ではないかもしれない。しかし、海戦が起きたときには、大砲のある鉄甲船は強力だ。

敵を知り戦略をたてる。これぞSLG!!

情報

⬆敵を知り、己を知ることが戦略をたてる第一歩だ。忍者をどんどん使ってまわりの国のようすを探れ

外交

⬆まわりが敵だらけでは夜も寝ていられない。同盟・婚姻をうまく使おう。しかし、戦国の世いつ破棄されるかわからない

人事

⬆家臣を直接めんどうみるのが人事のコマンド。その中でも、茶器没収は危険だ。忠誠心が下がる。野に下ってしまうことも

調略

⬆どれも、成功する可能性が非常に低い。成功しても、たいした効果を望めない。それでもつい使ってしまうふしぎなコマンド

信長と戦いをくりひろげる、主要大名たち

国力も充実し、軍備も整ったところで、いよいよ出陣だ。同盟・婚姻・共同戦など利用できるものはうまく使い有利に戦えるように作戦をたてよう。敵国の1.5倍以上で攻めこむと相手は、籠城する確率が高くなる。兵糧の準備はできているか。信長は、その野望を成し遂げることができるか。それは、プレイしているキミの戦略にかかっている。史実ではかなうことがなかった信長の夢をかなえてやってくれ。

では、主要14大名を紹介しよう。どの大名も全国統一を狙えるだけの十分な力をもっているから、信長以外でプレイする人は戦略をたてる参考にしてほしい。それでは健闘を祈る。

第一国　陸奥　伊達晴宗

独眼竜政宗の祖父にあたるのが、この晴宗だ。家臣が４人と少ないのが気になる。隣接国が少ないのが救いだ。

第四国　越後　上杉謙信

越後は、石高・商業とも高いので、初めから軍備に力を入れられる。隣接している国の情報をしっかりつかもう。

第十三国　相模　北条氏康

堅城小田原城は820という防御度をもつ。風魔小太郎・北条幻庵など特徴ある家臣を上手に使いこなせ。

第十四国　甲斐　武田信玄

甲斐と信濃の２国を持ち、北条氏康・今川義元と同盟を結んでいる。家臣にも恵まれているので、プレイしやすい。

第十五国　駿河　今川義元

初めから３国を持っている。家臣には松平元康(徳川家康)がいる。尾張の織田・美濃の斉藤には注意しろ。

第二十二国　越前　朝倉義景

石高・商業・文化が高い。茶器も良いものを持っている。自分の能力と家臣には恵まれていないのがおしい。

第二十三国　美濃　斉藤道三

石高・商業はトップクラス。兵も140と強力だ。斉藤義竜は、史実と同じように忠誠心が低い。要注意だ。

第二十五国　近江　浅井久政

技術力50は序盤戦にはいい設定。ただ隣接国が７国もあるのはつらい。美濃の斉藤道三と同盟が結べればいいのだが。

第三十一国　摂津　三好長慶

初めから４国を持つ。各城主は能力値が高い。40・41国は兵も少なく国も貧しい。敵対している足利義輝には注意だ。

第三十七国　安芸　毛利元就

領国は２つ。元就の三男・小早川隆景は、優れた能力値を持つ軍師として存在する。敵対する周防・大内をたたけ。

第四十三国　土佐　長宗我部国親

四国地方の国は、どれも弱小国だ。この土佐の国でさえ、兵は70、国は貧しい。３人の家臣では、つらいところだ。

第四十四国　豊後　大友宗麟

九州地方で、いちばんの強国だ。120の兵と９人の家臣をうまく使い、肥前・龍造寺をつぶしてしまえ。

第四十五国　肥前　龍造寺隆信

鍋島直茂以外の家臣は、目立つものがいない。同盟国もないのは、つらい。わりと国が豊かなのが救いだ。

第四十八国　薩摩　島津貴久

技術力250。すぐにでも鉄砲の製造ができる。100の鉄砲をもっと増やして九州地方を制圧してしまえ。

日本帝国海軍、太平洋でかく戦えり

提督の決断

シナリオ1攻略・前編

太平洋戦争で日本海軍がどうしても成し遂げられなかった、太平洋全域の制圧。今回からのアタックではシナリオ1でこれを達成していくぞ！

光栄
☎045-561-6861
発売中

媒体	MEGA ROM ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	SRAM
価格	14,800円

CD付きは17,200円
ターボRの高速モードに対応

戦争に勝つために

昭和16年。連合国の日本に対する経済封鎖は、日米関係をますます悪化させていた。そして11月になると状況を好転させるには、もはや武力しかないとの結論に達したのだ……。

短期決戦を目指し味方の被害を極力抑えて勝つことを目標としよう。この目標を達成するために、電気技術力を高く設定した。これは敵が我が艦隊を発見するまえに、電波探信儀で敵艦隊を発見するためだ。それから制空権を確保するため、航空機技術力にも力を入れておいた。

また、重点作戦目標は資源が豊富な南方の連合国基地に決定した。少しでも連合国側との経済力の差を小さくするのだ！

それから空母の完全修理も実行する。搭載機数を少しでも増やし、電波探信儀を搭載するためだ。まずは蒼龍と飛龍を修理しておくぞ。

⇧技術の振り分けはこれでいいだろう……

⇧せっせと技術力を引き上げよう

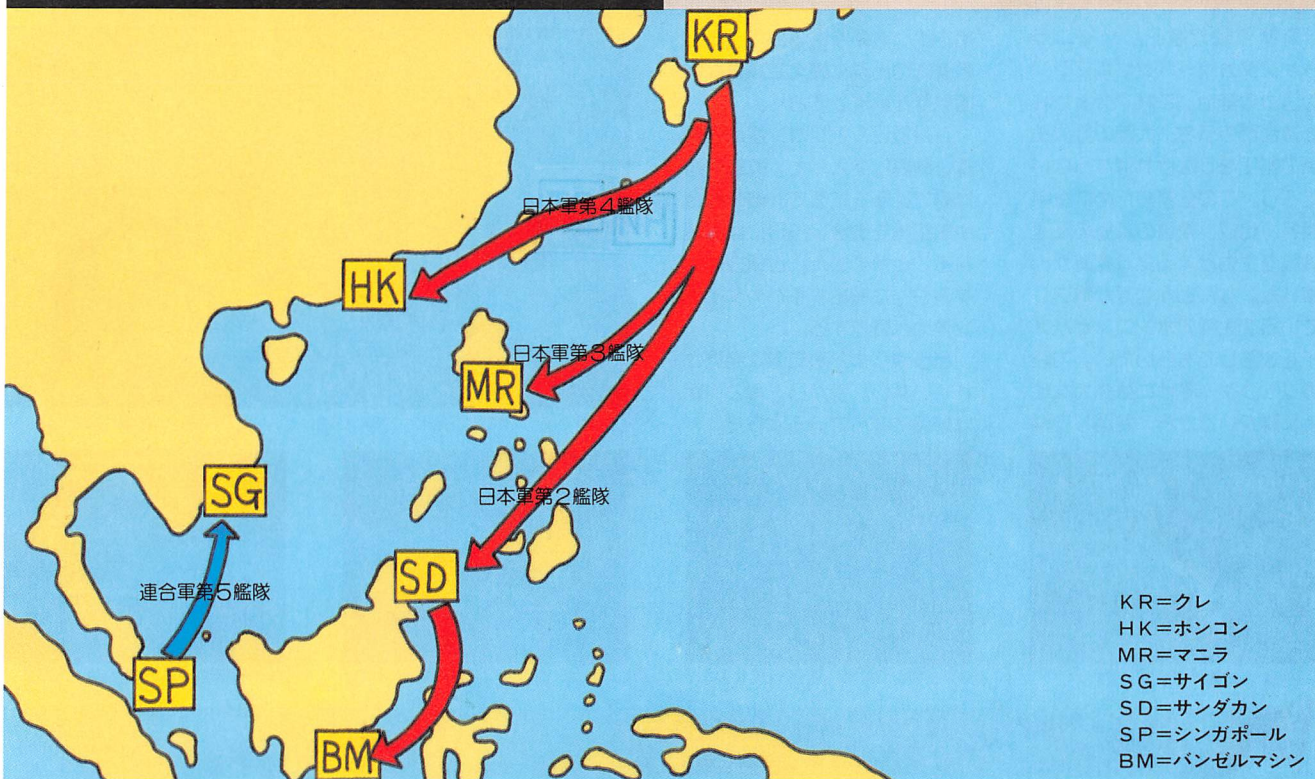
⇧速度と対空火力に重点をおいて修理する

人名	艦船	航空	作戦	勇猛
黒島亀人	14	19	64	5
古賀峰一	23	22	32	25
田中頼三	29	53	11	9
豊田副武	21	26	29	26
南雲忠一	4	23	49	16
西村祥治	21	4	42	35
山口多聞	14	62	23	3
有馬正文	5	42	44	11
伊藤整一	37	18	7	40
井上成美	10	39	12	41
宇垣纏	5	21	20	56
及川古志郎	21	39	29	13
小沢治三郎	19	60	13	5
大西龍治郎	42	39	9	12
角田覚治	18	31	48	5
山本五十六	1	57	22	22
吉川潔	28	19	35	20
栗田健男	10	29	4	59
五藤存知	38	26	20	18
友長丈一	36	13	33	15

両軍侵攻図 1941年11月〜1941年12月

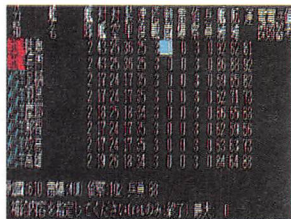
シナリオ開始から１か月半の両軍の侵攻図。赤が日本軍、青が連合軍だ。戦場が南だけに限られているのは戦力を分散して戦いたくなかったから。

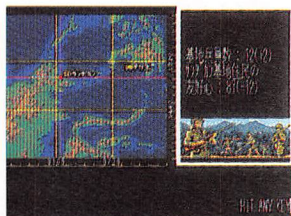
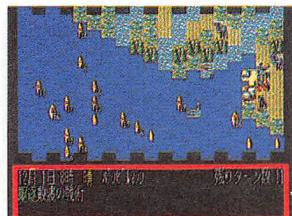
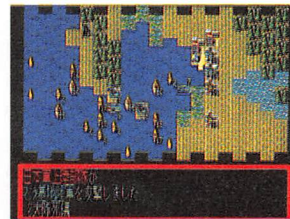
KR
日本軍第４艦隊
HK
日本軍第３艦隊
MR
日本軍第２艦隊
SG
SD
連合軍第５艦隊
SP
BM

ＫＲ＝クレ
ＨＫ＝ホンコン
ＭＲ＝マニラ
ＳＧ＝サイゴン
ＳＤ＝サンダカン
ＳＰ＝シンガポール
ＢＭ＝バンゼルマシン

資源地帯の制圧

重点作戦目標の達成のための作戦は以下の通り。

戦艦2隻を主力とする第2艦隊がサンダカンおよびバンゼルマシン基地を占領する。また、この方面で最も強力なマニラ基地には、戦艦４隻を主力とする第3艦隊に占領させる。この3基地で敵の補給を分断する。

11月9日、補給の終わった第2艦隊が出撃した。一刻も早く目標を占領するために、艦隊の燃料は50%しか積みこまない。片道の燃料で十分だ。最初の目標はサンダカン基地。

11月16日には第3艦隊が補給を終えて、マニラ基地の占領へと出撃していく。こちらも艦隊の燃料は50%しか積みこんでいない。

11月17日、第2艦隊がサンダカン基地へ到着。上陸を開始した。完全に不意をつかれた敵は抵抗できないままに壊滅してしまった。艦隊の燃料の補給をしつつ、サンダカン基地の住民友好度を上げておく。燃料の補給が終わったら、バンゼルマシン基地攻略へ出撃だ。

11月23日、第3艦隊がマニラ基地への攻撃を開始。敵の配備していた機雷で駆逐艦を失いながらも守備隊へ激しい砲撃を加えていく。

12月１日には第2艦隊がバンゼルマシン基地へ上陸をし、あっさりと守備隊を全滅させて占領した。そして同日の夜には頑強に抵抗を続けていたマニラ基地もついに陥落した。

これが第２艦隊の主力だぞ

これは、かなり強力な第３艦隊だ

激戦の繰り広げられるマニラ基地

原油の豊富なサンダカンを奇襲した！

兵員を現地調達。いいのかなぁ？

バンゼルマシン基地にも上陸したぞ

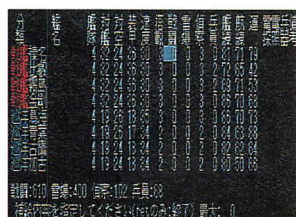
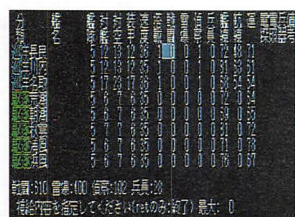
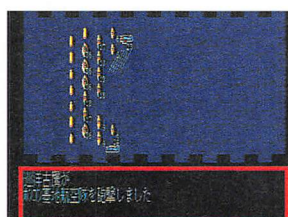
抵抗の激しかったマニラもついに……

大陸の重要拠点の制圧

奇襲作戦で制圧したマニラ～サンダカン～バンゼルマシンの3つの基地。これで分断された連合軍のうち、大陸の重要拠点の制圧をしなければならないだろう。この任務のために金剛(こんごう)、榛名(はるな)、比叡(ひえい)、霧島(きりしま)の4隻の高速戦艦を主力とする第4艦隊が出撃した。なんとか艦隊が輸送している40大隊でホンコンとハノイを攻略してもらいたい。内陸のジュウケイ基地には強力な地上部隊がいるから、包囲して補給を絶つ必要があるのだ。また敵艦隊の出現に備えて高速な水雷戦隊を編成しておく。

11月27日、ホンコン基地守備隊と戦闘に突入した。戦艦や巡洋艦で砲撃を加えて、敵の砲台や航空機を破壊し28日には占領することができた。占領後は、すみやかに補給するためタイナン基地へ寄港する。

どうやらまだ敵艦隊は発見されていない。我が日本軍の作戦は順調に進んでいるようだ。

↑圧倒的な戦力でホンコン基地へ上陸開始。もはやホンコン基地陥落は時間の問題か？

↑第4艦隊は練度の高い精鋭部隊だ！

↑第5艦隊は高速な水雷戦隊として編成

↑ホンコン基地が第4艦隊に空襲してきた

↑ついにホンコン基地も占領！

そして、戦果の報告！

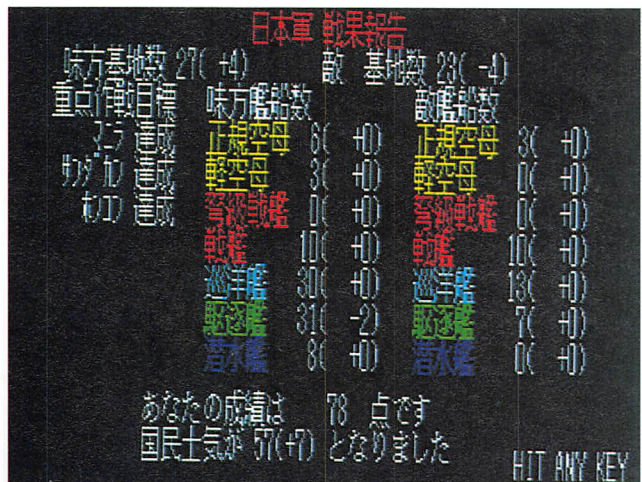
12月2日、第4艦隊はタイナン基地へ補給のために寄港した。南方制圧作戦は予定よりも順調に進んでいるぞ。

この時点で我が日本軍は、重点作戦目標をすべて達成している。敵基地の守備隊との戦いで被害を受けた艦艇は多いが、撃沈されてしまったのは駆逐艦2隻だけだ。沈没した駆逐艦はどちらも上陸作戦を支援中に機雷に接触したのだ。さすがにこれだけは防ぎようがない。その艦の運を信じるしかないぞ。

目標が達成できたので、瀬戸内海で訓練をしていた第1艦隊を帰港させる。ここで戦果に対する国民の評価が出された。

評価は78点だ。目標をすべて達成したのだが……。やはり敵艦隊を撃破していないというのがいけなかったのかもしれない。どうも国民の評価は、なかなか厳しいようだ。それでも国民の士気は7も上がった。これで予算と兵員が得やすくなったのだ。これからの戦いが多少有利になるだろう。

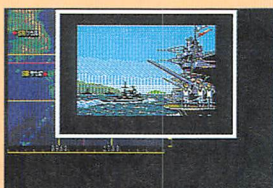
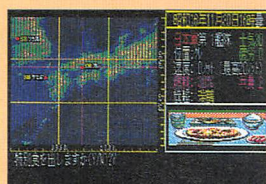
破竹の勢いで侵攻していく我が日本軍のまえに、敵艦隊はどのようにして立ち向かってくるのか興味のあるところだ。

↑これが今回の我が軍の被害だ

↑これが戦果の報告だ。敵から基地を4つ奪い取ることができたが、敵の艦艇にはまったく被害を与えていない。この報告は両軍の戦力比較に便利だぞ

第1艦隊の仕事

重点作戦目標を達成したときに第1艦隊が母港にいると戦果が報告されない。つまり国民士気が上がらず損してしまうのだ。しかし目標達成直前に出港させておき、目標達成後に帰港すれば評価されるのだ。この技は頻繁に使うことになるだろう。

↑訓練のために第1艦隊が出港する

↑士気を上げるため特別食も出しちゃう

↑そして帰港してしまうのだった……

敵艦隊の出現！

昭和16年12月10日、ついに敵艦隊を発見した。プリンス・オブ・ウェールズ、レパルスの2隻の戦艦を主力とするイギリス東洋艦隊だ。敵艦隊はサイゴン基地へむけて航行している。第4艦隊をサイゴン基地防衛のためタイナン基地から出撃させる。サイゴン基地は艦隊が到着するまで持ちこたえられるのだろうか。かなり不安だ。

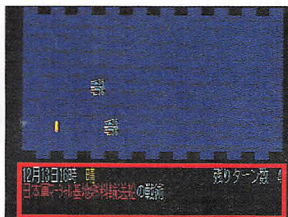
12月11日、サイゴン基地航空隊が敵艦隊を捕捉。攻撃をかけることができた。だが天候は非情にも雨。ほとんど損害を与えることができなかった。夜になると、ついに敵艦隊が上陸作戦を開始した。敵兵員は24大隊。これを迎え撃つ守備隊はわずか10大隊しかいない。だが士気の高い日本軍守備隊は敵上陸部隊を各個撃破。被害を出さずに6大隊を撃破した。

翌日も激闘が続く。まず12時に航空部隊が敵艦隊に襲いかかっていく。今度は晴れていたので敵戦艦を2隻とも大破させることができた。だが16時になると敵艦隊が守備隊に対して砲撃を開始。基地の砲台が必死に応戦し敵戦艦を2隻とも撃沈することができたが、守備隊は5大隊を失ってしまった。

4日目になると待ちに待った第4艦隊が到着し、かろうじてサイゴン基地は守られた。

だが敵艦隊はテニアンおよびマーシャル付近にも出現している。上陸はしてこないようだがどう対処するべきか？

テニアン基地へ現れた敵艦隊と交戦中の基地航空部隊。我が軍がやや不利か？

マーシャルの輸送船団が襲われている

またマーシャルの輸送船団が……

サイゴン付近の敵はこれで消滅した

両軍侵攻図 1942年1月～1942年2月

日本が南方を抑えるためにとった侵攻路(赤)と、連合軍の反撃してきた航路(青)がこの図だ。まだまだ日本が押しているぞ。

KR HK HN BK KP JT BM MK MR DB TA TR MS HW

日本軍第5艦隊
日本軍第4艦隊
日本軍第3艦隊
日本軍第2艦隊
連合軍第4艦隊
連合軍第1艦隊
連合軍第2艦隊
連合軍第3艦隊

BK＝バンコク
KP＝クアラルンプール
JT＝ジャカルタ
HN＝ハノイ
MK＝マッカサル
DB＝ダバオ
TA＝テニアン
TR＝トラック
MS＝マーシャル
HW＝ハワイ

安全な補給路の確保

占領した南方の基地の防衛を楽にするため、防衛ラインを前進させることにした。それはジャカルタ基地とダバオ基地を占領することだ。それから孤立した敵基地を、ハノイから南へ順に占領していくことにする。

まず第4艦隊がハノイ基地へ上陸を始めた。圧倒的な戦力のまえにハノイ基地の守備隊は抵抗できないまま壊滅し、我が軍はハノイ基地を無傷で占領することができた。残り燃料の少ない第4艦隊は補給のためサンダカンへ寄港させることにした。第4艦隊が去ってすぐに敵艦隊がハノイ基地へ攻撃してきたが、たいした戦力ではないので見逃すことにする。

12月14日夜、第2艦隊はジャカルタ基地への上陸作戦を開始した。艦隊士気の高い第2艦隊は、敵にほとんど抵抗をさせないうちにジャカルタ基地の効力に成功した。さっそく補給して次の目標へ出撃だ。

12月16日夜には第3艦隊がダバオ基地へ上陸した。敵の守備隊が頑強に抵抗したため、18日に占領したときには、わずかな兵員しか残らなかった。

2度目の作戦会議の結果だ。今回は楽に達成できそうだ

上陸後4時間もかからずに、あっさりとハノイ基地は陥落してしまった……

ハノイ基地に襲いかかる敵艦隊。これくらいなら、かまわなくても平気だな

圧倒的な戦力でジャカルタ基地に襲いかかる日本軍第2艦隊。このまま一気に押し切ってしまえ〜

ダバオ基地へ上陸をする第3艦隊。敵の敷設した機雷で戦艦が炎上してしまっている。本当に機雷はここぞというときに邪魔をしてくれる

我が軍の重要な拠点になるジャカルタ基地もついに陥落したのだ

現在の戦況はこんなもの。我が日本軍がかなり押しているぞ

ダバオ基地もかろうじて制圧。だが被害が大きくこの基地を守れそうにはない

再び戦果の報告

ダバオ基地の占領で2度目の重点作戦目標も、なんとか達成した。前回と同様、瀬戸内海で訓練をしていた第1艦隊が帰港することになった。

今回の作戦行動中に、我が軍はまた1隻の駆逐艦を失ってしまった。これも機雷による沈没だ。まったく機雷というものは危険極まりない存在だ。

また、サイゴン基地近海で戦艦2隻と駆逐艦4隻を撃沈したのだが、シナリオ開始時よりも戦力が増えている。これは一刻も早く資源地帯を完全に確保しなくてはなるまい。

この戦果報告で国民の評価は86点がついた。前回よりもよくなっている。国民士気も9上がって66になった。

完全修理(技術開発)と訓練の繰り返しによって、第1艦隊の戦闘準備も整いつつある。3度目の重点作戦目標は、続々と増えつつある敵艦隊をどうにかしたいところだ。

あっさりと達成したのに評価が高い

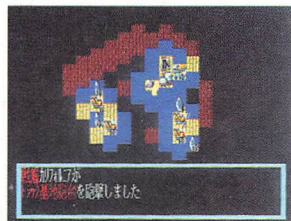
シンガポール基地から出撃してきたイギリス艦隊は、この通り全滅してしまった。これでしばらくは南方の基地を荒らされずにすみそうだぞ

連合軍の反撃だ！

ついに連合軍の大規模な反撃が始まった。戦艦部隊が我が軍の手薄な基地を狙って砲撃。さらに敵機動部隊が我が軍の輸送船団を襲っている。しかし無念にも、迎撃できる艦隊が近くにいない。さらに敵はトラック基地へ上陸してきた。決死の覚悟で守備隊が抵抗するが敵は46大隊も上陸している。やむを得ずトラック基地は放棄して、転進という名の撤退をすることにした。おまけにダバオ基地が奇襲され、占領されてしまったのだ。ダバオを襲った敵艦隊を無事に帰してなるものか／

↑圧倒的な兵力で上陸してきた連合軍

↑もちろんかなうわけなく陥落してしまう

↓トラック基地へ奇襲してきた敵艦隊

↑トラック基地は放棄してしまった

転進の決断

敵が上陸してきて、絶対にかなわないときは基地を放棄してしまうといい。勝ち目のない戦いで戦力を消耗するよりはその戦力をほかのところで使ったほうがいいからだ。放棄するときは資材なども忘れずに回収しよう。

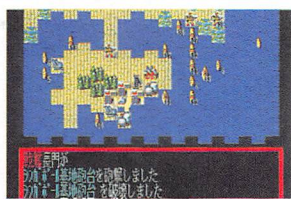
↑どうみても勝ち目はないだろう

本格的な決戦への準備を整える

連合軍の反撃は予想されていたこと。基地の航空部隊でなんとか時間を稼いで、その間に決戦の準備をするしかない。

バンコク基地など、我が軍の背後を脅かす敵基地をどんどん占領していくぞ。我が日本海軍の各艦隊の士気は高い。おそらく今ならば敵の抵抗をふりきって、すぐに基地を占領できるだろう。第2～第4までの艦隊を総動員だ。それからすでに占領している基地へ、軍政のために駆逐艦1隻の艦隊を編成をして派遣する。そして住民友好度を上げてしまう。また目標が占領ができしだい艦隊をマッカサル基地へ集結。ソロン、ビアクへの侵攻準備をしておくのだ。

12月24日夜、ダバオを占領した敵艦隊が引き揚げようとしているところに第5艦隊が襲いかかる。ここに激しい艦隊戦が発生した。この海戦で敵戦艦を2隻撃沈したが、第5艦隊の主力である巡洋艦3隻が撃沈されたため、第5艦隊はサンダカン基地へ退却させなくてはならなくなった。これはかなり厳しい状況になってきている。

次回は遂に第1艦隊が出撃するぞ。目標はもちろん敵艦隊を撃滅することだ／

↑南方の最後の敵基地もここに陥落した

↑マッカサルを攻撃する第4艦隊

作戦目標の変更

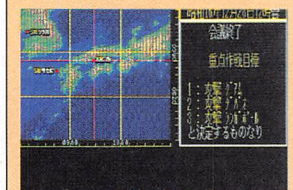
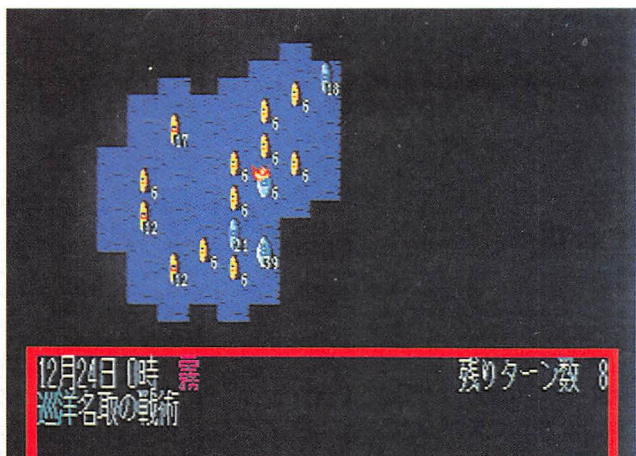
予想外の敵の攻撃などで重点作戦目標の達成が困難だと思ったら、すぐに会議を開いて目標を変更してしまおう。目標が達成できずに国民士気が下がってしまう、なんてことは絶対にさけなければならないぞ。

↑かんたんそうな目標に変更してしまえ

↑シンガポールを攻撃中の第2艦隊

↑激戦の末シンガポールを占領した

↑クアラルンプールを攻撃する第2艦隊

↑強力な航空部隊をかわしてなんとか占領

激しい戦闘が続くぞ！

↑ダバオを占領した敵艦隊と格闘する第5艦隊の雄姿。霧がちょっと気になるところだ

これまで付属アプリケーションを使うしかやることがなかったMSXView。しかし、いよいよその真価を発揮すべく、周辺ソフト（アプリケーション）が本格的に整い始めてきたぞ。今回は、その第1弾『ViewCALC』と、デスクアクセサリ集『おまけディスク』を紹介するのである。

表計算ソフト ViewCALC

アスキー
☎03-3486-8080
5月末発売予定

媒体	2DD
対応機種	MSX turbo R
セーブ機能	ディスク
価格	14,800円
MSXViewが必要	

大量の計算をテキパキこなすクレバー（賢い）なヤツ!!

とてもかんたん、なのに高性能！

表計算ソフトとはなにか、というと、極端にいえば画面上の表に書きこんだ数値を即座に計算して、結果を出してくれるソフトのこと。といってもおそらくピンとこないだろうから、右の大きな写真を見てほしい。いろいろと数字が書いてあるけれども、実はキーボードから入力したのはタイトル、科目、名前、それぞれの科目の得点だけなのだ。つまり、平均と合計の行、列はViewCALCが勝手に計算して勝手に書きこんだものなのである。

「なんだ、これくらい電卓でもできるじゃん」と思ったあなたは正しい。正しいがよーく考えてみよう。たとえば、このなかの萩本欽二（以下、欽ちゃん）の国語の得点が間違っていたっ!! 程度の訂正なら電卓でもまだガマンできよう。しかし、欽ちゃんの国語と理科、山木リンダの社会、若人あきこの算数と国語に手直しを入れたとしたらどうなるか？　もう、ほとんどイチから全部計算し直しといっても過言ではない。

しかし、こんな大変な事態になってもViewCALCならへっちゃら。数値を書き換えた瞬間に計算しなおして、すぐに答えを出してくれるからだ。

ここでは平均と合計を例に上げたけれども、なにも、これだけってわけじゃあない。サイン、コサイン、タンジェントから平方根、あげくの果ては「目標額に対する定期積立金の積み立て期間数を求める」なんていうものまでViewCALCは即座に計算してしまう。まったく、全自動関数電卓とでもいいたくなるようなシロモノである。

もっとも計算をさせるためにはそれなりの準備をしなければならない。難しい言葉でいえば「セルに計算式を書きこむ」ということになる。かんたんにいえば、「どれとどれをどう計算して、どこに書きこむかを決める」ってこと。でも、これだってマウスでちょこちょこっとやるだけのかんたん操作ですんでしまうのだ。ViewCALCはやはり偉大だ、というわけだ。

さらに、入力した数値や、それによって得られた結果などをグラフにする機能も持っているから、数字を眺めているだけではわからない推移とか割合などもひとめでバッチリ。表示できるグラフは棒グラフ、円グラフ、折れ線グラフの3種類だが、ふつうに使うぶんにはこの程度で十分だろう。

ちなみに、作成できる表の大きさは、最大横64×縦128。他のビジネス機用のものと比べると小さめではあるが、これも家庭用としては十分すぎるっ!!

成績表　View　編集 入力 書式 表示 計算 グラフ 種類 切替

F13

	A	B	C	D	E	F
1	凸凹大学校	成績簿				
2	名前	国語	算数	理科	社会	合計
3	渋谷のりお	20	53	37	80	190
4	たこ八子	8	0	4	9	21
5	若人あきこ	58	62	71	43	234
6	三波伸江	79	88	46	64	277
7	浦辺粂之	36	55	90	16	197
8	西川のりえ	45	16	63	63	187
9	山木リンダ	92	78	45	53	268
10	萩本欽二	62	26	66	82	236
11						
12	平均	50	47.25	52.75	51.25	201.25
13						
14						

↑1度ViewCALCを使ったら、きっと電卓が持てないカラダになってしまうだろう。

関数入力は死ぬほどカンタン

計算させるのに必要なことは、本文にもあるように「どれをどう計算して、結果をどこに書くか」の指定。しかし、実際はマウスで、

1.結果を置く場所を決める
2.ウインドウに一覧表示される関数から目的のものを選ぶ
3.マウスのボタンを押しながら、計算させたい数値の上をツツーッとなぞる

この3ステップですべてが完了してしまうのだ。もちろん、キーボードから直接計算式と範囲を入力することも可能。ただし、この場合は、しっかりと表を見て間違いのないように入力しないと、とんでもない答えが返ってくるぞ。

↑答えを書きこむ場所を決めたら、入力⇨関数をクリック

↑すると、関数の一覧表が現われる。スクロールさせてお目当ての関数を探そう

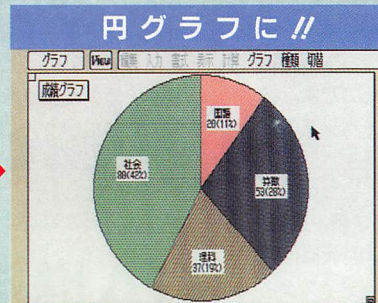
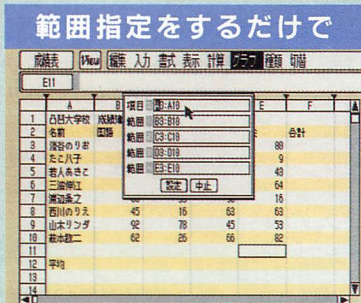
ドラッグするだけ！

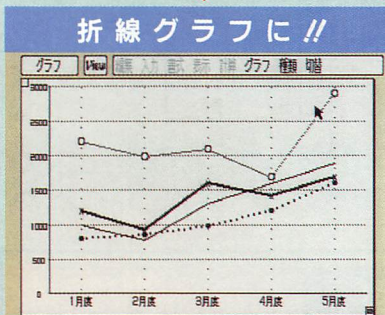
↑最後に、計算させる範囲をなぞる。黒く反転した部分が対象となる部分だ

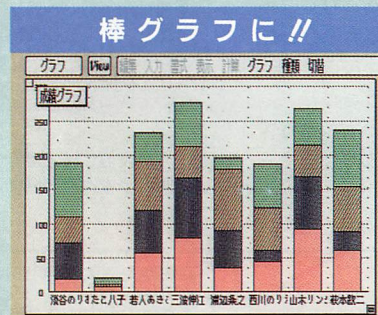
グラフはカルクの命ですっ

数字だけでは実感がわかなくても、表で見せられると妙に納得してしまうことがよくある。とくに、なにかのパーセンテージを表した円グラフや、月々の変化を表した折れ線グラフなどはその際たるもの。だから、グラフは表計算ソフトには必需品ともいえるのだ。

さて、ViewCALCでのグラフ出力はどうするかというと、かんたんなグラフでよければいたってお手軽。項目と範囲をそれぞれ入力するだけなのだ。項目とは、名前とか何月とかというグラフの軸にそって書かれるべきもののこと。で、範囲のほうは実際にグラフにしたい数値が書きこまれている範囲を指定する。あとは円グラフにするか、棒グラフにするか、折れ線グラフにするかを決定してやれば、あっというまにグラフが完成。もっと細かい指定をすれば……。

範囲指定をするだけで

円グラフに!!

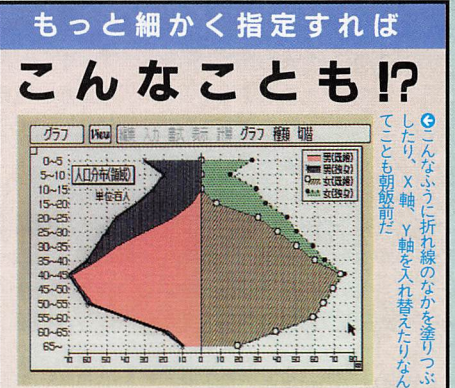
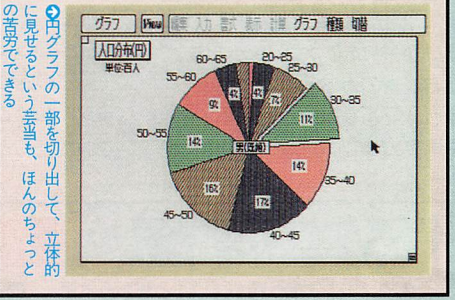
↑比率を明確に示したいならば、円グラフにおまかせ

折線グラフに!!

↑時間によって推移するものなどは、折れ線グラフで

棒グラフに!!

↑いろんなものの大小を比較するのなら棒グラフに決定

もっと細かく指定すれば こんなことも!?

←こんなふうに折れ線のなかを塗りつぶしたり、X軸、Y軸を入れ替えたりなんてことも朝飯前だ

→円グラフの一部を切り出して、立体的に見せるという芸当も、ほんのちょっとの苦労でできる

他機種との互換性もバッチリ

この手のビジネスソフトでは他機種、他のソフトで作られたデータとの互換性が結構ちゃんと保証されていることが多い。会社などで、機械が入れ変わるたびにデータを最初から打ち直すのが大変だからとか、理由はいろいろあるだろうが、なんにせよ喜ばしいことだ。

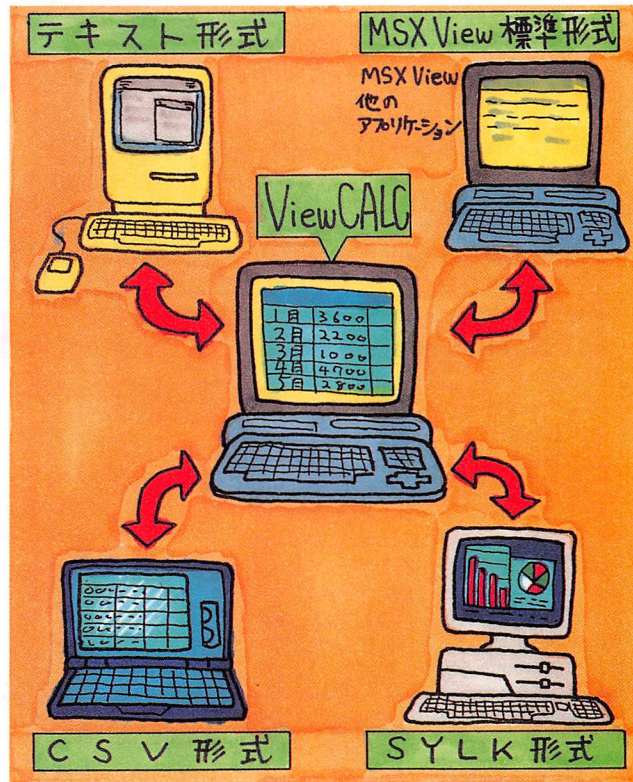
そういったわけで、ViewCALCでも互換性のことはしっかり考えられている。オリジナルフォーマットのViewCALC形式のほか、MSXView標準形式、テキスト形式、SYLK形式、CSV形式のなんと、5つの形式のデータファイルが読み書きできてしまうのだ。

ViewCALC形式はまあ、置いといて、MSXView標準形式というのは、MSXViewの他のアプリケーションから読める形式のこと。今後出ると思われるワープロソフトなどに計算結果を渡す、などといった用途に使えるはずだ。

テキスト形式とはその名のとおり、単なるテキストファイル。エディタなどで手軽に読み出せる形式である。

そして、とどめはSYLK形式とCSV形式だ。日本一のビジネスマシンといえば、いわずと知れたPC-9801シリーズ。表計算ソフトもロータス1-2-3やら、アシストカルクやらさまざまなものが売られているが、これらのソフトではたいていSYLK形式かCSV形式がサポートされているのだ。ようするに、ViewCALCで作成されたデータはそのままPC-9801に持って行けるし、逆も可能だ。

おまけディスク(MSXディスク通信4月号)

アスキー
☎03-3486-8080
発売中

●MSXディスク通信4月号

媒体	2DD
対応機種	MSX 2/2+
セーブ機能	ディスク
価格	3,000円

「おまけディスク」は「MSXディスク通信4月号」に含まれています

待てば海路の日和(ひより)あり。やっと出ました便利なDA集

MSXViewのメニューバーにある"View"というアイコン。買ってきたばっかりの状態では、ここに入っているのはシステムやプリンタの設定、画面調整といった、ないと困るけど、べつにありがたみを感じるほどのものではない。どんなアプリケーションを走らせていても使えるアイコンなんだから、もうちょっと便利なものがあると助かるんだがなー。DA(デスクアクセサリ)の名が泣くよ、まったく。とお嘆きの方も多うございましょう。そんな願いがかなってか、電卓やカレンダーなどの便利なアイテムがぎっちりつまったDA集がお目見えしたのだよ。拍手で迎えよう、パチパチパチパチ。

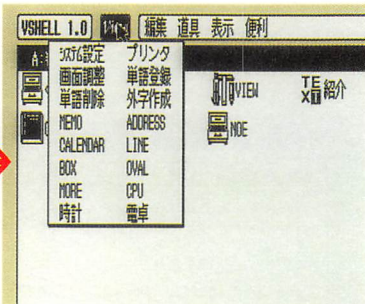
とはいうものの、じつはアスキーから通信販売(定価+送料)で購入したMSXViewにはこれらのDAはおまけディスクとしてついていたりする。まあ、店頭売りでは値引きされているのがふつうだし、送料もいらないから、その差額ぶんということなんでしょう、きっと。

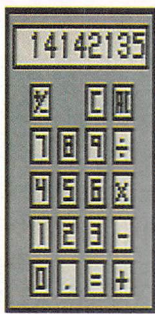
詳しい内容はこの下から右ページにかけて連(つら)なる解説を読んでいただくとして、ここでは入手方法を記しておくことにする。

まず、近所にタケルがある人。この人たちはタケルに3000円放りこめば、たちまち出てくるので、それでよし。

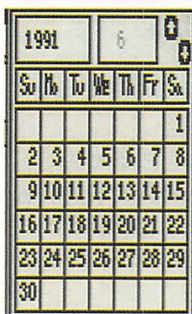
タケルに縁がない人は、アスキー直販部MSXディスク通信係に電話して通信販売の方法を聞いてみよう(☎03-3486-7114)。ちなみに送料はサービスだそうだ。くれぐれも、91年4月号というのを忘れないように!!

DA増殖

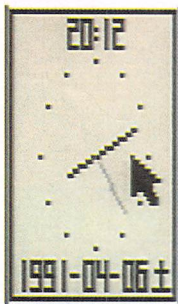
↑これで、さびしかったDAウインドウもドーンとにぎやかになるぞ

暗算が苦手でも平気 電卓

今や、1人1個は持っていると思われる電卓だが、いざ使おうとしたときに机のなかから探し出すのは案外面倒なもの。とくに整理癖のついてない人だと2〜3日出てこないなんてザラだ。あんまり出てこないと、もう1個買ってしまったりして不経済きわまりない。そんなときはDA電卓。ルートやパーセント計算、メモリ機能はないが、四則演算なら右に出るものはいないぞ。もっとも、四則演算のできない電卓はあまり使い物にならないが。それはともかく、文章やプログラムを書いているときなど、出番の多いDAであろう。

←ルートが出なければ自分で暗記しておけばよいのだ。ヒトヨヒトヨニヒトミゴロ

50年先の予定も立てられる CALENDAR

カレンダーも、1人1部以上100部以下は持っている、あるいは壁に貼ってあるであろうアイテム。しかし、MSXのすぐそばに貼ってあるかというとそうでもないことがままある。さらに10年後の今日は何曜日だろう、などと考えなくてもいいことを考えてしまったら、もう絶望的。気になって気になってほかのことが手につかなくなることは必至だ。そんなときはDAカレンダー。100年ぶんのカレンダーを見ることができるのだ。また、祝日設定、スケジューラーも搭載。

←スケジュールは60日ぶん登録可能。登録すると日付の下にアンダーラインが表示される

約束の時間を忘れるな 時計

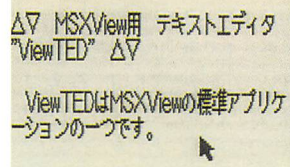
時計も1人……(以下省略)。デジタル表示とアナログ表示の両方が表示される、ひと昔まえなら「デジアナ」とでも称されたような時計。さらにごていねいなことに本日の日付まで表示してくださる。わざわざ時計とカレンダーを交互に開くことなく、現状を掌握できる優秀なDAだ。短針と長針が同じ太さなので、時刻によっては見にくい場合もあるけど、そんなときはデジタル表示を読めばよいだけの話。なお、時刻や日付のセットは、キーボードに触れることなくすべてマウスで行える。

←短針と長針が直線になったときや、11時45分などは少し見にくい。ほかの時刻は大丈夫

テキストファイルを瞬間閲覧 MORE

MOREというプログラムを知らない人には何のことだかさっぱりわからないだろうが、けっして女性雑誌ではない。MS-DOSなどでは有名なプログラムで、TYPEコマンドと組み合わせることによって、1画面ごとに停止するテキスト表示ができるのだ。このDA-MOREはこのMORE+TYPEの動作を行うもの。表示するテキストファイルを選択し、閲覧するDAなのである。

わざわざViewTEDを立ちあげるほどでもないファイルをちょこっと見るときに便利。

Δ∇ MSXView用 テキストエディタ "ViewTED" ΔV

ViewTEDはMSXViewの標準アプリケーションの一つです。

↑横19字×縦7行でテキストを表示する

緊急指令・DAを拡張せよ!

ハードディスクにするか 増設RAMにするか それが問題だ

DAがどんどん増えたり、アプリケーションも増えてきたりしたらフロッピーディスクだけで使うのは大変。大容量記憶装置の出番だ!!

●ハードディスクインターフェイス

大容量外部記憶装置の大御所といえばなんといってもハードディスク。フロッピーディスク何10枚分ものデータが1台に入ってしまうのだから恐れ入る。極端にいえば、ハードディスクを1台、MSXにつないでおけば、フロッピーディスクの入れ換えなんか滅多にしなくてすんでしまうのだ。

さらに、アクセススピード(読み書き速度)もフロッピーディスクの何10倍も速いときてるから、ディスクのアクセスが頻繁に起こるMSXViewにはまさにうってつけといえよう。　ただし、高価。

最近は以前より安くなったとはいえ、ハードディスクインターフェイスと1度にそろえると、最低でも7~8万円はかかる。いまひとつ躊躇してしまいそうな値段ではある。

↑MSX HD Interface。アスキーより発売中(通信販売のみ)、3万円(送料込)

●増設RAMにするか

ハードディスクに比べると容量は少ないものの、スピードはさらに輪をかけて速いRAMカートリッジ。モーターがないから速いのは当然といえば当然。

使い方としてはフロッピーディスクで立ち上げたあと、バッチファイルなどでシステムディスクの中身を全部RAMディスクに転送し、あとは、RAMディスク側でMSXViewを起動、というのが一般的。これだけで飛躍的に速くなって、快適に使えるようになるのだ。

こちらの弱点は「電源を切るとRAMディスクの中身がスッカラカンになってしまう」とこ。もし、大切なファイルをRAMディスク上に作ってしまって、それを忘れて電源を切ると、それまでの苦労は水のアワとなるのだ。神経質にならざるを得ないのである。

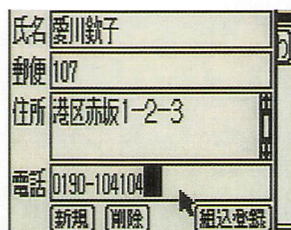
↑増設RAMカートリッジMEM-768。アスキーより発売中。3万円。768Kバイト

手元にペンがないときに　MEMO

パッと広げて即読み書きできるメモ帳だ。とはいっても、10字×12行が1ページあるだけ。上書きしてしまうと以前書いた内容はこの世から消えてなくなるので気をつけるように。なお、書きこんだメモは、MEMO.#MEというファイル名でディスクに記録されているので、必要とあらばこいつをリネーム(ファイル名変更)してやれば、ずっと残しておくこともできる。これからは、紙と鉛筆がなくてもあわてることはないぞ。

↑忘れそうな事柄は、すぐにメモっ!!

ああ、我がよき電話の友　ADDRESS

アドレス、すなわち住所録。50音のボタンを押すとパカンと開く電話帳のように、探し出したい名前の頭文字をクリックするだけで名前と電話番号が表示されるDAだ。さらに目的の人の名前をクリックすると、住所などのさらに細かい情報も得られる。もちろん、使うまえに自分で友人、知人などのデータを入力しとかないとダメだけどね。おまけに、このアドレス帳には登録されている名前、住所、電話番号をMSXView標準ファイルに書き出す機能もついている。ほかのアプリケーションソフトでもデータがいかせるってわけ。

↑毎日、コツコツ入力していこうね

★その他もろもろ★

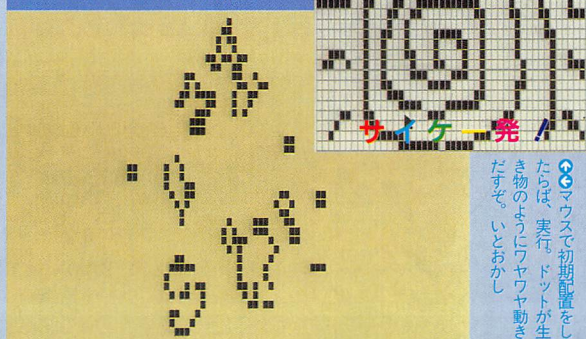
その他のDAとしては、CPU、LINE、BOX、OVALがある。

CPUは、その名のとおり、ターボR搭載のふたつのCPU、すなわちZ80とR800を切り換えるDAだ。試しに、Z80にしてMSXViewを使ってみると、そのあまりの遅さにいやんなっちゃうぞ。R800のすごさを改めて感じたい人向き？

ほかの3つはそれぞれ線、長方形、楕円形をディスプレイ上にヒラヒラ描いていくもの。これといって便利なわけではないが、気分転換や、ちょっと席を立つときの「現在使用中」サインなどに使うといいかも。

また、DAではないが、『ライフゲーム』というかんたんなゲームも付属している。ゲームといっても、撃ったり、冒険したり、するわけではない。

ライフゲームというのは、ドットを生物に見立てて、食物連鎖だとか生態系だとかの要素を考慮しつつ時間を進め、その様子をリアルタイムで表示するというものなのだ。実際は周囲のドットの相互関係で次のアクションが決められるようだが。想像力を働かせると結構楽しめる。

LIFE GAME

↑←マウスで初期配置をしたらば、実行。ドットが生き物のようにワヤワヤ動きだすぞ。いとおかし

制作とっても快調!!
開発中の画面を大公開

⇦とってもきれいなタイトル画面じゃあないですか。バックに流れる星々が、いい感じをだしているのだ

いよいよMSXにもソーサリアンがやってくるのだ!

現在、順調に進行中の「『ソーサリアン』移植計画」。この号が発売されるころには、相当なところまで開発が進んでいるはず。相変わらず、読者からのはげましのお便りもたくさん届いていて、本当にありがたいことですな。この調子でMSX版『ソーサリアン』の発売日には長蛇の列をつくっていただけたら、もっとうれしいのである。

今月は、シナリオ1本だけ「ほとんど完成版」のサンプルを入手した。システムや画面を含めてドドーンと紹介していこう。

こりまくったキャラクタメーキングにびっくり!

おまちかねの『ソーサリアン』のシステムから、キャラクタメーキングを紹介してみよう。

キャラクタの種族は、全部で4つ。RPGゲームでは定番になっているファイター、ウィザード、エルフ、ドワーフである。これだけだったらよくあるけど、このゲームでは男女の区別があってなおかつ、それぞれのキャラクタが職業をもっている。60種類もの職業の中から好きな職業を選ぶことができるのだ。その中には、他では見られない、こじきなんていう職業までふくまれていて、毎年1回、収入まである。

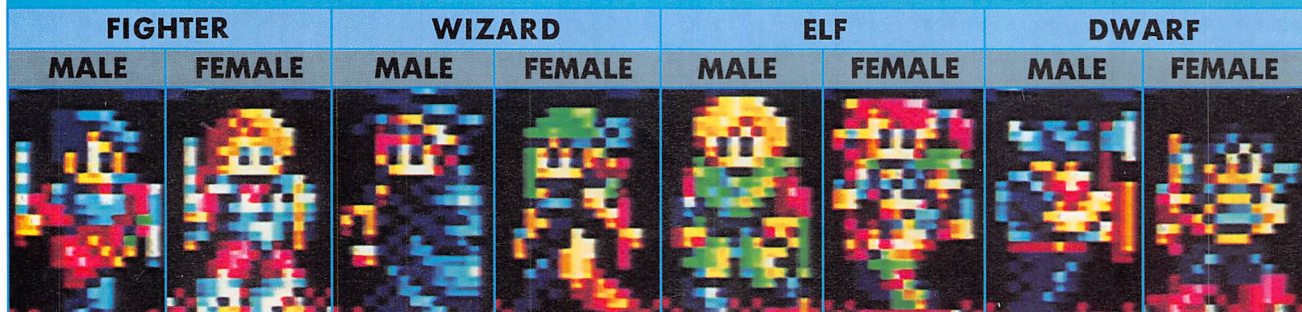
⇧キャラクタメーキング画面なのだ

⇧こんなに職業があるとこまってしまう?

キャラクタももちろん歳をとる。もちろん、その年令にあわせてキャラクタのグラフィックも老けていく。それぞれの種族ごとに寿命もあって、いずれ死がおとずれるのだけど、転生みたいなかたちで、新しくつくるキャラクタに能力を引き継ぐことができてしまうのだ。

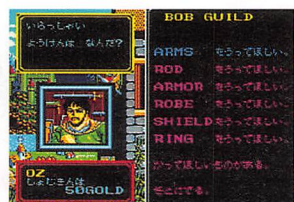
とにかく、今までにない魅力たっぷりのシステムなので、楽しみに待っていてほしい。

各種族の男女がそろいぶみ!

FIGHTER		WIZARD		ELF		DWARF	
MALE	FEMALE	MALE	FEMALE	MALE	FEMALE	MALE	FEMALE

街にはこんなにたくさんのショップがあるのだ

『ソーサリアン』の舞台になっているペンタウァの街には、ソーサリアンたち、冒険者たちが利用するショップがたくさんあるのだ。ちなみに、ソーサリアンというのは、ドラゴン退治や人さがしなど、まあ、早くいえばなんでも屋みたいな人たちのことである。

それでは、ペンタウァの街をひとまわりしてみよう。

まずは、武器と防具の店。ここでは、敵を攻撃するための剣などの武器と、身をまもるための防具を買うことができる。

⬅これは、武器と防具の店

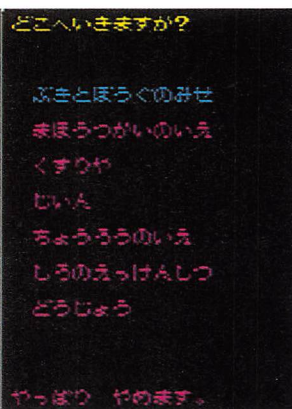
つぎは、魔法使いの家。ここでは持ち物に魔法をかけてくれる。魔法をかけられたアイテムを選ぶことで、冒険者たちは魔法がつかえるのだ。かけてもらう魔法には7つの星があり、組み合わせで計126種類の魔法がつかえるようになっている。

薬屋では、冒険者たちが旅の途中で見つけたハーブ(薬草)を調合して薬を作ってくれるのだ。ここでは薬を買うこともできる。

寺院では、ざんげをしたり、寄付金を納めることができる。

長老の家では、アイテムにかかっている魔法を調べてくれる。

城の謁見室では王に会い、経験値が十分であればレベルアップすることができる。

最後に、道場では冒険者たちの特殊な能力を修行によって高めることができる。これだけショップがそろってたら安心だな。

⬅ペンタウァの街にあるショップは、ぜんぶで7種類。どれもがみんな重要なショップばかりなのだ

冒険を成功させるのはたいへんなのだ!

キャラクタを作って、装備も整え、魔法もおぼえ、しっかりと修行もしたら、あとは冒険に出発するだけだ。

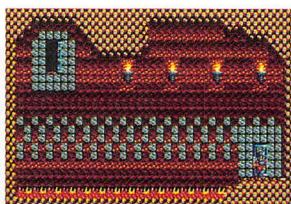
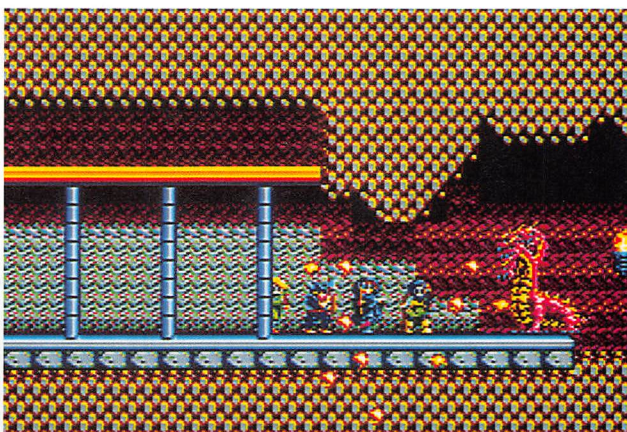
まずはこれからの冒険を共にするパーティを編成しよう。シナリオによっては、3人または4人のパーティで冒険に出発することになる。どうしても1人で出発したいって人はご自由にどうぞ。あっというまにゲームオーバーになるはず。やっぱり、みんなで力をあわせてがんばって目的を達成しようじゃあーりませんか!

冒険には必ず目的があって、たとえば、王様の杖を取りもどしたり、いなくなった犬を見つけ出したり、といった、わかりやすくて簡単そうな目的だったり、悪霊にとりつかれた村を救ったり、といったいかにもつらそうなものであったりする。どちらにしてもなかなか思ったようにはいかないものなのではある。この、目的っていうのは、冒険に出発するときに、シナリオ名といっしょに、簡単なストーリーが紹介されるなかで説明されているから、しっかりと読んで、さっそく冒険に出発だ!冒険に出発したら、そこはもう危険でいっぱい。見おぼえのある洞窟を、何度も行ったり来たりしているうちに、モンスターにおそわれたり、酸の雨が降ってきたり、時には仲間が死んでしまったりと、もうたいへん。目的を達成するまえに全滅するなんてことになったら、また最初からやりなおし。そんなことにならないためにも、マップを書きながら慎重にプレイしよう。

しかし、ほんとうにMSXで『ソーサリアン』が遊べるなんて、1年前には誰も考えていなかったことだよね。大勢の人たちの協力があったおかげで、とにかくここまで来ることができたのだ。もちろん、読者のみんなの声援があったおかげでもあるのだ。よかった、よかった。これからも制作状況を熱いうちにお届けするので待っててね!

⬆トラップもたくさん仕掛けられている

⬆宝石が見つかって、一歩前進

⬆洞窟でこまっている人もいる

⬆下は一面、炎の海になっている!

⬆こんなに巨大な三つ首の竜とまでたたかうなんて、こりゃたいへんだ!

ほほ梅麿の勝ち抜きCGコンテスト

今月はゴールデンウィーク進行という特別なものらしく、いつもよりしめ切りが早かったでおじゃる。おかげで、ちゃんぴおんの作品が間に合わず、今回だけ特別のCGコンテストをやることになったでおじゃる。読者のみんなに、ちゃんぴおんを決めてもらう特別企画でおじゃる。

特別企画に参加する方法

いつもはマロたちビッツーの面々が送られてきた作品を評価していたのでおじゃるが、今回はこの評価を読者のみんなにしてもらうでおじゃる。やり方は、ハガキに①住所②氏名③年令④電話番号⑤イラスト部門で気に入った作品のエントリー番号(写真の下に書いてある)⑥紙芝居部門の作品が気に入ったらYes、気に入らなかったらNo、の5つの項目を書いたのち、右下にある「CG応募券」を貼って、〒105東京都港区新橋4－10－7 TIMMSX・FAN編集部「6月号CGコンテスト」の係まで送るマロ。ハガキをくれた人のなかから抽選で3名にグラフサウルをあげちゃうでおじゃる(発表は8月号)。

イラスト部門ノミネート作品

梅麿　今回は評価を読者がやってくれるわけでおじゃるから、マロたちはなにもしなくていいのかと思っていたでおじゃる。

ファンキーK　「思っていた」というからにはなにかやるのか?

アニイ!　応募作品のなかからノミネート作品を選ぶんだよ。

こんどる　いつもの5段階の評価のかわりに、作品のどこがいいのかということを写真の下に書いておくからね。

のぐりろ　今回はちゃんぴおんにもグラフサウルスだじょ～ん。

エントリーNo.1『春が来た』(京都府／三浦一誠)グラフサウルス使用。☆梅麿推薦。軍事オタクの三浦クンから人物ものが送られてきたでおじゃる。マロとしては女の子だけのほうがよかったけど……

エントリーNo.2『カオ』(東京都／伊藤直輝)ソニーF1ツールディスク使用。☆梅麿推薦。伊藤クンは紙芝居部門にもエントリーされているでおじゃる。もっともこの絵はマロの魅力によるところが大きいでおじゃるな

エントリーNo.3『Thanks小山♡』(奈良県／まつく)グラフサウルス使用。☆ファンキーK推薦。なんなんだこのタイトルはもしかして、小山という友達をモデルにして描いたんじゃ……、そう思って見るとファンキーだぜ

紙芝居部門ノミネート作品

梅麿　紙芝居部門は1作のみの応募でおじゃるから、下の写真を見て、おもしろいか、おもしろくないかを判断してほしいでおじゃる。

アニイ!　この作品は動きがとてもおもしろいので、写真だけだとツライかもしれないなぁ。

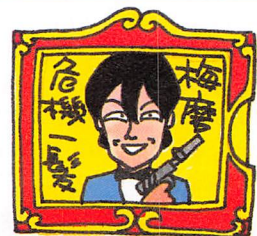
ファンキーK　かめはめ波でちぎれ飛ぶ右足が興奮ものだったぜ!　ベイベ。

のぐりろ　飛ばされた右足がちゃんと、地面に落ちていたりして……芸がこまいじょ～ん。

こんどる　2人が最後に融合して、「完」の文字になるところなんか演出だなーんて。

おしかった人たち

●イラスト部門(構図・色彩・魅力・背景・表現力)『南風まろん』群馬県／山下佳之(2・2・1・1・1)『せつとNo.4』埼玉県／加藤真(2・1・2・1・1)『かかってきやがれ!! 人間ども!!』神奈川県／中村和洋(2・2・2・2・1)『無題』大阪府／橋田篤史(2・2・2・2・1)『港のヨーコ』大阪府／山本俊(2・1・1・1・2)『敬礼』香川県／Z－G!(2・2・1・1・2)『FIGHT!』佐賀県／岡田裕介(1・2・1・2・1)

梅麿

⬆本コーナーの主人公。パチンコ大好き、女の子大好きの軽薄なキャラクタがウリ

ファンキーK

⬆バリバリとかギンギンとかの単なる形容詞を座右の銘にしている本当はかわいいヤツ

のぐりろ

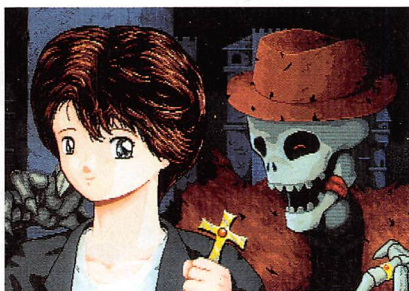
⬆「ぴろぴょ〜ん」とかいいながら頭のてっぺんに旗を立てちゃう、たぶん、ちょっとあぶない

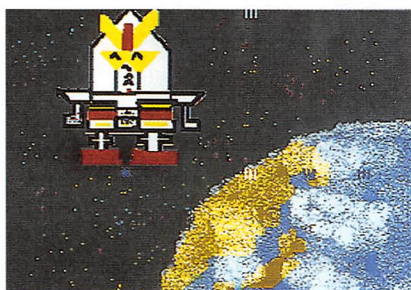
アニイ！

⬆入ったばかりなのに「アニイ」と呼ばれているのは実家が建設業だからだったりして……

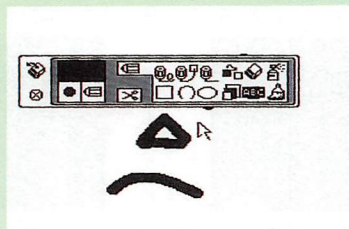
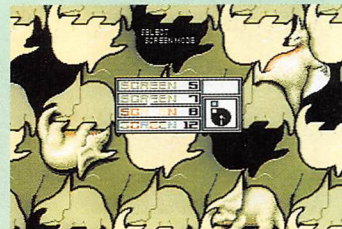
こんどる

⬆編集部にＦＡＸで送りつけられてきた免許証の写真は本当にタコだったので……

エントリーNo.4「ＢＩＲＤ」(鳥取県／猪口亮)ＥＡＳＹ使用。☆のぐりろ推薦。なんだか、アメリカのアニメーションに出てきそうなハイカラな鳥人だじょ〜ん。地球は回る、お花畑もくーるくる

エントリーNo.5「ナ・ン・パ」(千葉県／佐藤幸一)グラフサウルス使用。☆アニイ！推薦。舌だけはあるへんなガイコツと十字架を持った女の子の奇妙なコンビ。勝手に話ができちゃいそうなくらい存在感のあるキャラだね

エントリーNo.6「女とある種の有機物」(岐阜県／変態猿人間)パナソニックシステムディスク使用。☆アニイ！推薦。女の人と背景のキャラたちとでおりなす不思議な世界観がいいよね。

エントリーNo.7「ガンダム」(佐賀県／菊地哲)ソニーＦ１ツールディスク使用。☆こんどる推薦。ガンダムと呼ぶにはあんまりだが、右下に見えるペーパークラフトみたいな地球が気に入ったんです

ちょっとCGテクニック

付属ツールと市販ツールの違いはなんだろう？　結論からいえば、絵を描く機能(ペイントやサークル)などにはたいした違いはない。しかし、画面モードを切り換えられるかどうかという大きな違いがある。ＭＳＸ２の画面モードはＳＣＲＥＥＮØからＳＣＲＥＥＮ８まであることは知っているだろう。このうちグラフィックツールでよく使われるのがＳＣＲＥＥＮ５、７、８だ。付属ツールでサポートしているのはＳＣＲＥＥＮ５のみ。ＳＣＲＥＥＮ５は解像度が粗く、色数が16色しか使えない。ただ、同時に持てる画面が４枚もあるため、アニメーションなどに向いている。ＳＣＲＥＥＮ７はＳＣＲＥＥＮ５と同じく色数は16色だけど、解像度が512×212ドットという細かさでロボットとか戦闘機とか細密なＣＧを描くのにはもっとも適していると思われる。最後にＳＣＲＥＥＮ８は解像度はＳＣＲＥＥＮ５と同じだが、色数が256色も使える。グラデーションを利用した、リアルなＣＧなどに向いている。このように、描く絵の性質によってＳＣＲＥＥＮモードを変えていけるのが市販ツールの最大の特徴といえる。

⬆SCREEN５しかサポートしていない付属ツールの「ソニーＦ１ツールディスク」

⬆SCREEN５、７、８、さらに２＋以降の12(自然画)まで対応している「グラフサウルス」

⬅「ゲットウ」(東京都／伊藤直輝)１月号のＢＡＳＩＣピクニックのパラパラアニメのプログラム使用。紙芝居部門の場合は50％の人がおもしろいと答えていたらグラフサウルスだ

６月号
ＣＧ応募券

ファン ストラテジー FAN STRATEGY

今宵は華麗なる中国の美女を集めてのファッションショーです。漢民族をはじめ様々な民族が支配した中国だけに多くの文化が交じり合って、美女をまとう衣もこんなに多種多様に移り変わっていったのでしょう。

●三国志II

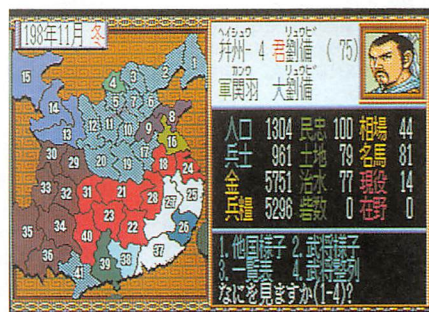
偽書疑心の罠

□千葉県・岩崎卓

偽書疑心をかけて、強い武将の兵を他の武将に散らす

手　順

多くの兵を持つ強い武将に対して、2〜3回偽書疑心を成功させると、コンピュータはその武将の兵を極端に少なくする。それを確認してから攻めこめば、その武将との戦いが楽になる。

位	武将名	忠	知	武	魅	兵
君	劉備	---	85	70	99	100
現	辛評	100	63	71	67	100
現	袁尚	100	64	68	52	100
現	雷薄	100	41	67	19	100
現	趙範	100	45	50	43	100
現	陳震	100	81	37	42	100
現	張済	100	67	30	31	100
軍	関羽	100	83	99	91	98
現	張飛	100	35	99	35	85
現	周倉	100	33	87	55	23
現	淳于瓊	100	65	76	68	55
現	関平	100	73	82	75	0
現	韓遂	81	82	46	78	0
現	張允	62	70	61	42	0

↑関羽も張飛も多くの兵を持っているが、忠誠度100で兵の少ない武将もいるので、この技の効果が期待できる

▶前提条件

当然、同じ国に忠誠度が高く兵の少ない弱い武将がいなければならない。

位	武将名	忠	知	武	魅	兵
軍	関羽	79	83	99	91	98
現	張飛	75	35	99	35	85
現	周倉	100	33	87	55	23
現	淳于瓊	100	65	76	68	55
現	関平	100	73	82	75	0
現	韓遂	100	82	46	78	0
現	張允	62	70	61	42	0

←11月は関羽の忠誠度を93にしたのみだったが、12月には2人とも70台にすることができた

▶実　験

シナリオ1、上級、新君主、史実モードで、劉備(りゅうび)の配下である関羽(かんう)と張飛(ちょうひ)に対して試した。2人の初期忠誠度はともに100で、ひと月目は関羽のみ93にしただけで終わったが、2か月目に、2人とも70台にすることができた。翌月、関羽の忠誠度は100に戻っていたものの、兵は2人とも1桁になっていた。

位	武将名	忠	知	武	魅	兵
現	周倉	100	33	87	55	100
現	淳于瓊	100	65	76	68	96
現	関平	100	73	82	75	45
現	韓遂	100	82	46	78	16
軍	関羽	100	83	99	91	3
現	張飛	75	35	99	35	1
現	張允	62	70	61	42	0

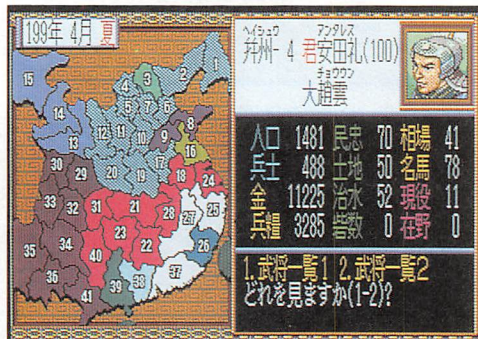
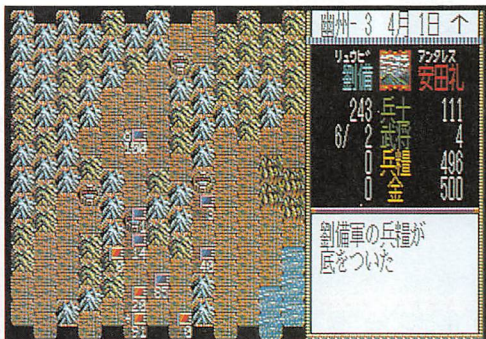
←翌年1月、調べてみると関羽・張飛の兵力は1桁になっており、思うつぼにはまった

→4国の劉備は兵力が1000近くあり、関羽・張飛もいるので手ごわい

そこで劉備の治める4国に攻めこんだところ、3か月で(欠囲(けつい)を使ったので劉備を捕えたのは翌月)兵632(翌月兵糧攻めで得た兵力は数えていない)を失って勝った。

一方、ふつうに攻めてみると4国を取るのに4か月かかり(徴税期をはさんでしまったので翌月劉備を捕えることはできなかった)、722の兵を失った(こちらも3国を取るために使った兵力は数えていない)。

失った兵力の差は90。偽書疑心の効果といっていいだろう。

なお、運よく1か月で2人の忠誠度を70台に落とせたので、80台にとどまった場合に、成功するかどうかはわからない。

↑欠囲戦法で劉備軍を金0・米0の3国に追いこんだのだ

↑一騎討ちを挑まれたものの、関羽・張飛とは戦わないまま終わった

今月のプレゼント ひさびさのゲームプレゼントは岩崎クンに、岡本クンにはテレカをプレゼント

偽書疑心と使者の知力　□奈良県・岡本高明

場合によっては知力の低い武将のほうが計略に成功しやすい

意　見

わたしのこれまでの経験から、相手国に軍師がいないくて、バカな君主に偽書疑心などの計略をかける場合、比較的低い知力の武将のほうがよく成功するような気がします。

実　験

マニュアルを真っ向から否定する内容だ。低いほうがいいとまでいえるかどうかは疑問だが、思いあたる節もあったので、調べてみることにした。

岡本クンは魅力の低い武将に関する大胆な意見も持っているようだが、ここでは比較的実験しやすい偽書疑心を取り上げた。

①(関係ないと思うが)シナリオ1、上級、新君主、史実モード。

②中盤で、知力が高いほうから10人と、低いほうから10人を選んで本国(10国)に置く(ただし、実際に使う可能性が低いので、いずれも武力80以上の武将は除いた)。

③準備ができたらセーブしておき、まず、高知力組は曹操(そうそう)の治める8国の典韋(てんい)に、低知力組は馬騰(ばとう)の治める15国の馬超(ばちょう)に偽書疑心をかけ、それぞれ何回成功したか記録する(2人の初期忠誠度はともに100だった)。

④一通り終わったら、リセット・ロードして相手を入れ替えて同じことを繰り返す。これをそれぞれ6回繰り返した。

⑤結果を表1に示す。典韋のいる8国は近くて知力の高い軍師(司馬懿(しばい))がいることが特徴で、馬超の15国は遠くて軍師がいないことが特徴だ。

コメント

各条件の成功率を表2にまとめた。これを見ると、近くて軍師のいる国に対しては知力はほとんど関係ないが、遠くて軍師のいない国に対しては知力が高いほうがいいといえそうだ。

そこで、「諸葛亮(しょかつりょう)は成功するといったが、途中で見つかった場合」も成功と考えて成功率を計算すると表3のようになった。

典韋に対する実験では途中で見つかったことは1度もなかったので、15国が近くにあれば途中で見つかることはほとんどないだろうと思われる。したがって、表3は15国が近くにある場合の成功率を示すと考えていいだろう。これを見ると、高知力組も低知力組も馬超に対する成功率が上がっているが、高知力組と低知力組との差は縮まっていない。

また、馬超に対して諸葛亮が成功するといった場合に限っての成功率を計算してみると、高知力組では62%、低知力組では41%だった。

つまり、近くて軍師のいる国に対しては使者の知力は関係ないが、軍師のいない国に対しては大いに、遠い国に対してはやや、知力が高いほうがいいといえそうだ。ただし、典韋や馬超と新君主の相性、馬騰と曹操との知力の差についても検討する必要があるかもしれない(馬超と典韋の能力にはあまり差がない)。

しかし、近くて軍師のいる国に対しては、知力は無関係というのは十分衝撃的な事実だ。低知力組の平均知力が26.6しかないことや、引き抜きたい武将が多い国ほど軍師がいる可能性が高いことを考えれば、余った武将は、知力に関わらず本国に集めて偽書疑心に使うのが正解というべきだろう。

⊖10国から8国の典韋または15国の馬超に偽書疑心をかける

位	武将名	忠	知	武	魅	兵
君主	安田礼	---	60	80	100	100
軍	諸葛亮	100	100	65	98	100
現	周瑜	100	99	78	95	100
現	徐庶	100	99	64	85	100
現	龐統	100	99	61	87	100
現	張松	100	99	35	80	100
現	賈詡	100	99	42	62	100
現	程昱	100	99	26	76	100
現	諸葛瑾	100	99	52	92	100
現	劉曄	100	92	36	81	100
現	田豊	100	90	46	78	100
現	王威	100	32	70	62	100
現	紀霊	100	31	62	55	100
現	高覧	100	30	74	52	100
現	郭汜	100	30	59	42	100
現	張資	100	27	36	52	100
現	呂虔	100	25	73	60	100
現	張繍	100	25	43	41	100
現	陳矯	100	24	64	34	100
現	趙岑	100	24	64	26	100
現	張勲	100	18	61	21	100

⊖実験に使った20人の武将(君主は実験には使っていない)

表1　実験結果

P……ポイント(相手の忠誠度がいくら下がったか)
×……諸葛亮が再考しろといったので使者を出さなかった
△……諸葛亮は成功するといったが途中で見つかってしまった
○……成功

	高知力								低知力							
	典韋				馬超				典韋				馬超			
	○	△	×	P	○	△	×	P	○	△	×	P	○	△	×	P
1	3	0	7	14	4	1	5	28	2	0	8	7	4	0	6	31
2	3	0	7	12	6	2	2	31	4	0	6	27	1	2	7	4
3	1	0	9	6	2	3	5	11	2	0	8	11	0	4	6	0
4	2	0	8	12	3	5	2	10	2	0	8	14	0	2	8	0
5	2	0	8	16	6	1	3	37	2	0	8	16	2	3	5	12
6	1	0	9	7	3	3	4	14	1	0	9	6	2	2	6	16
計	12	0	48	67	24	15	21	131	13	0	47	81	9	13	38	63

表2　成功率

	高知力	低知力
典韋	20%	22%
馬超	40%	15%

表3　諸葛亮が成功するといった確率

	高知力	低知力
典韋	20%	22%
馬超	65%	37%

投稿大募集

MSXのシミュレーションゲームの情報を募集しています。実戦で起こったこと、思ったことなどを、詳しく、自由に表現してください。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「FAN STRATEGY」係です。採用者には、①当社規定の原稿料、②ゲーム1本、③Mファン特製テレカ、④掲載された栄誉、のうちどれか1つをさしあげています。

フローチャート　flowchart　流れ図。処理の流れを図式化したもの。JIS(日本工業規格)は、フローチャートに関して「JIS情報処理用流れ図記号(Flowchart Symbols and their Convention for Information Processing:いちおう英語の名前があったのでついでに書いておきました)」として30種類の記号および使い方を規定している。
「S←Ø」など、流れ図記号の内部に書いてある文字を「本文」という、など、いろいろと細かな規定があるが、MSXのBASICプログラム用のフローチャートとしては、今回の記事で掲載しているだけの知識で十分だろう。

スプレッドシート　spreadsheet　表計算ソフトのこと。たんにちょっとかっこをつけて、英語でいっているだけ。表計算ソフトのことを「スプレッドシート」というやつの7割は、そのつづりを知らない。

流れ線の交差　作図上、流れ線が交差せざるをえなくなることがあるが、交差したからといって、その2つの流れ線のあいだに論理的な関係があることにはならないので、気にせず、交差してかまわない。

フローチャートは99パーセントぶん

コンピュータが動いているとき、回路のなかでは、電気信号がクルクルと変化している。その意味では、熱血感動大涙のRPGにしろ、冷徹理知的血も涙もないSLGにしろ、ノンキなCGツールやとっぽいスプレッドシートにしろ、つきつめれば、おなじものである。どんなものであれ、ある瞬間を取り出せば、MSXのCPU(Z80A)は、たかだか50万ビットのメモリの電気信号のならびに従い、100万ビットのVRAMを介して、ディスプレイに映像信号を送り出しているにすぎない。

しかし、1ビット単位で見れば無意味でしかない、その変化が、何万、何十万と集まり、1秒間に何百万回も変化して、大きなパターンを形成すると、どこかで質的な飛躍がある。いつのまにか、それは、ブラウン管の向こうの、あたたかい意思を持った存在として感じられるようになるのだ。

それがソフトウェアと呼ばれるものだ。そして、ソフトウェアの実体であり、仮想的な意思として働くものがプログラムだ。

たとえば、BASICプログラムの場合、1つ1つのステートメントは、宣言したり、計算したり、表示したり、飛んだり跳ねたりしているだけで、とくに「考えている」わけではない。しかし、にもかかわらず、プログラムは全体として1つの「思考パターン」を成している。

プログラムのどこに、思考パターンが宿っているのか。それは、ステートメントの実行の順序、つまり手順にある。

XとYという座標変数があったとすると、①この変数の内容を更新し、②そのあとで座標(X,Y)に表示する、という手順と、①まず座標(X,Y)に表示し、②そのあとでX、Yの内容を更新する、という手順とでは、イラクとイランくらいのちがいがある。このちがいに、思考パターンが宿るのだ。

しかし、生のプログラムのままでは、そのもっともかんじんな思考パターンが見えにくい。

そこで、手順の流れを図式化して、思考パターン全体を見えやすくするための代表的な技法がフローチャートなのである。

その記号や書き方がJIS規格で定められているが、規格の30種のうちから必要十分と思われる12種を抜粋し、BASICにそくした解説をつけた。この表と、今回のサンプルを参考にすれば、あなたもすぐにフローチャートが書けるはずだ。

書いてみれば、すぐにわかる。フローチャートを書けば、プログラムは99パーセントできたもおなじだ、と。

5月号の訂正　5月号の『BASICピクニック』リスト1の解説中、「使い方」の項目で、ロード／セーブは「GOTO13Ø」を実行、と書いてありますが、「GOTO12Ø」の誤りです。訂正します。指摘してくださった方々、ありがとうございました。エラーを出した方々、どうもすいません。

■代表的な流れ図記号一覧

※「JIS情報処理用流れ図記号」より12種抜粋。薄赤の地が敷いてある記号だけでも実用的には十分。

記号	名前と意味	記号	名前と意味
	処理 process あらゆる種類の処理機能を表す。つまり、オールマイティの箱だ。実際問題としては、これと「判断」と「流れ線」だけでフローチャートは書ける。		**書類** document 正式な定義では「書類を媒介とする入出力機能を表す」とあるが、MSXのBASICの世界では実質的にプリンタからの出力のこと。
	判断 decision 条件に応じて、複数の道筋のうち、どれをとるかの判断を表す。BASICのIF文、ON〜GOTOなどの分岐命令に対応する。箱のなかに条件文などを書く。		**表示** display おもに、ディスプレイへの出力を表す。この形は、見てのとおり、ブラウン管をかたどっているのだ。また、CAPSランプの点滅もこの「表示」にあたるだろう。
	準備 preparation 画面の初期設定、変数初期化などの準備的な処理を表す。ループ、とくにFOR〜NEXTのはじまりなどにも使う。		**流れ線** flow line 各記号を結びつける。原則として、流れの方向は、左から右、上から下。この原則からはずれるときは矢印を付ける。また、流れ線どうしの交差・合流も可。
	定義済み処理 predefined process サブルーチンの呼び出しを表す。GOSUB文やUSR関数にあたる。箱のなかにサブルーチン名を書き、サブルーチン用の独立したフローチャートを別に書く。		**結合子** connector 作図上の理由で流れをワープさせるときに使う。また、準備とあわせてループにも使う。 ⓐ ⓐ ■結合子の使用例
	手操作入力 manual input キーボードやジョイスティック、マウスなどによる入力を表す。プラスX・ターミネーターレーザーを撃つ、なんてのも、ここ。		**端子** terminal, interrupt プログラムの開始と終了や中断を表す。開始のほうには、そのプログラムの名前を書いたほうがわかりやすい。プログラムによっては終了がないこともある。
	入出力 input/output 入出力一般を表す。BASICでは、READ文によるデータ読み出しや、ディスクを使ったデータの読み書きなどがこれで表される。		**注釈** comment, annotation いわばフローチャート用のREM文。点線の左側に流れ図記号、右側にその説明を書く。 S←∅ …合計値を入れる 変数Sの初期化 ■注釈の使用例

■フローチャートのサンプルとプログラム

※解法のフローチャートの記号中でひんぱんに使用されている矢印は、左の変数に右の数式を代入するという意味で「=」にあたる。また、「i」のみ小文字なのは、たんに数字の1などと見わけやすいようにするため。

ならべかえ　ソート(sort) ということが多い。また、分類ともいう。昇順(小さい順)、降順(大きい順)、50音順、JISコード順、都道府県順など、一定の基準で複数のデータをならべかえること。ここでは、得点の大きい順にならべかえる例を示した。代表的なデータ処理なので、50音順(この場合は、基本的にはキャラクタコードの大小関係が判断の中心になるだろう)などの手順も各自でやってみると、なにかの役にたつだろう。

アルゴリズム　algorithm　解法。前ページのフローチャートの上に「解法」と書いてあるが、アルゴリズムを図にしたものが、フローチャートになるのだ。アルゴリズムをもっとくだいていうと、「解き方」といっていいだろう。たとえば、「ツルがa羽、カメがb匹いて、a＋bはn、しかも足はm本である。a、bをn、mで表せ」などという数学の問題があったとすると、とりあえず連立方程式にして、それでbを消して、aを消して……という解き方の道筋がある。この道筋がアルゴリズムであり、図にしたものがフローチャートなのだ。

フローチャートを書くメリット

ところで、ほんとうにみんなはプログラムを組むまえにフローチャートを書いているのだろうか。そうでもない。

じつは、担当者のわたしは、これまでに3回しかフローチャートを書いたことがない。しかも、そのうち、2回は今回の記事のためだ。ふだん短いプログラムしか組む必要がないからだが、残りの1回は、ほんとうに必要に迫られてのことだった。

BASICピクニックでGML(グラフィック・マクロ・ランゲージ：DRAW文データ)をテーマにしたとき、記事を書くときに楽なようにと、GMLエディタを作ったときだった。

てきとうに線を引いてリターンキーを押すと、その図形に対応したGMLをベラベラベラと表示してくれるていどのやつでよかった。で、いきなり、プログラミングしはじめたのだが、すぐに頭が混乱して、よくわからなくなった。挫折し、思い直して、また挫折した。

そこで、ようやく、設計図を書く気になり、ノートとボールペンを持って、わたしは喫茶店に入った。そこで、ああしてこうしてと考えつつ、処理と判断しかない、原始的なフローチャートを書いてみた。B6の小さなノート5ページに渡ったが、GMLエディタの全体像を図式化するのにかかった時間は意外に少なく、1時間ていどだった。紙の上で、しかも、図式化しながら書いていくと、頭のなかが妙に整理されるのだ。

```
HOW MANY MEMBERS? 12
 1 NAME,POINTS? NOP,107
 2 NAME,POINTS? MOROP,203
 3 NAME,POINTS? CHIE,-128
 4 NAME,POINTS? ACKEY,-505
 5 NAME,POINTS? FUZZY,5
 6 NAME,POINTS? ATS,361
 7 NAME,POINTS? NORIPEE,0
 8 NAME,POINTS? F,-18
 9 NAME,POINTS? UNZU,99
 10 NAME,POINTS? MANBOW,21
 11 NAME,POINTS? MAGICIAN,-130
 12 NAME,POINTS? OKADA,-15
```

```
 1 ATS        361
 2 MOROP      203
 3 NOP        107
 4 UNZU       99
 5 MANBOW     21
 6 FUZZY      5
 7 NORIPEE    0
 8 OKADA      -15
 9 F          -18
 10 CHIE      -128
 11 MAGICIAN  -130
 12 ACKEY     -505
Ok
```

↑33ページのリスト2の実行画面。最初に人数(12)を入力し、名前、得点の順に入力。12人ぶんが終わると自動的にならべかえて、得点の高い順に表示している

そのフローチャートにそって、プログラミングを再開すると30分くらいで、ほとんどできあがってしまった。

フローチャートのメリットは、処理の流れが、明確に見えてくることだ。だから、書いているうちに、自分が作りたいプログラムの構造がどんどんはっきりして、全体を把握しやすい。構造的なバグも見えやすい。

で、「ならべかえ」のプログラムをフローチャートから作ってみた(右ページ)。このフローチャートを見ながら実際にプログラミングしてみると、その効果が体験できるはずだ。改造もしやすくなる。アルゴリズムが形になって見えているからだ。

フローチャートは、解析にも役立つ。お試しあれ。

■サブルーチンの書き方

「定義済み処理」の記号のなかには、サブルーチンの名前だけを書き、サブルーチンだけのフローチャートを別に書いておく。この場合、サブルーチン用フローチャートの端子には、サブルーチン名とRETURNの文字が書かれる。

■2つ以上の分岐

「判断」から出る分岐が、3つのときは、図左のように左、下、右から流れ線を出せばいいが、それを超える場合、図右のようにクシ型の流れ線にするのが一般的。この例のように右に出ていかず、下向きに出ていってもかまわない。

「ならべかえ」のフローチャートとプログラム

開始

画面の初期設定を入れよう(❶)

数を自由に設定したい(❷)

i = 0 ~ 9

入力するときに番号を表示させたい(❸)

A$(i), A(i)

A$(i):名前
A(i):得点

i

i = 0 ~ 8 ❷

j = i ~ 9 ❷

A(i)<A(j)　no　yes

A$(i)とA$(j)
A(i)とA(j)を交換

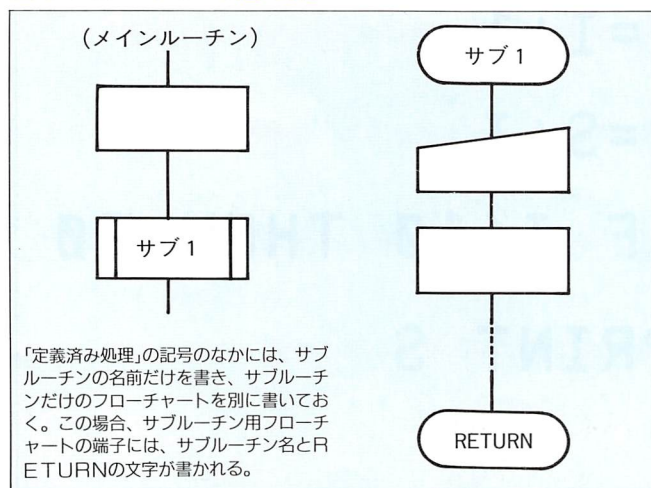
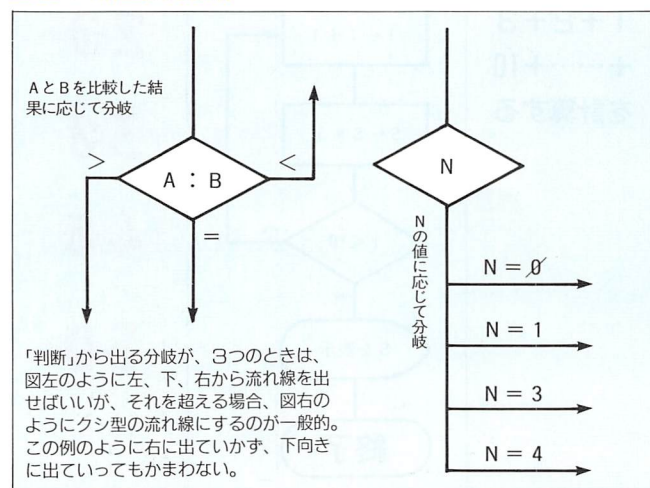
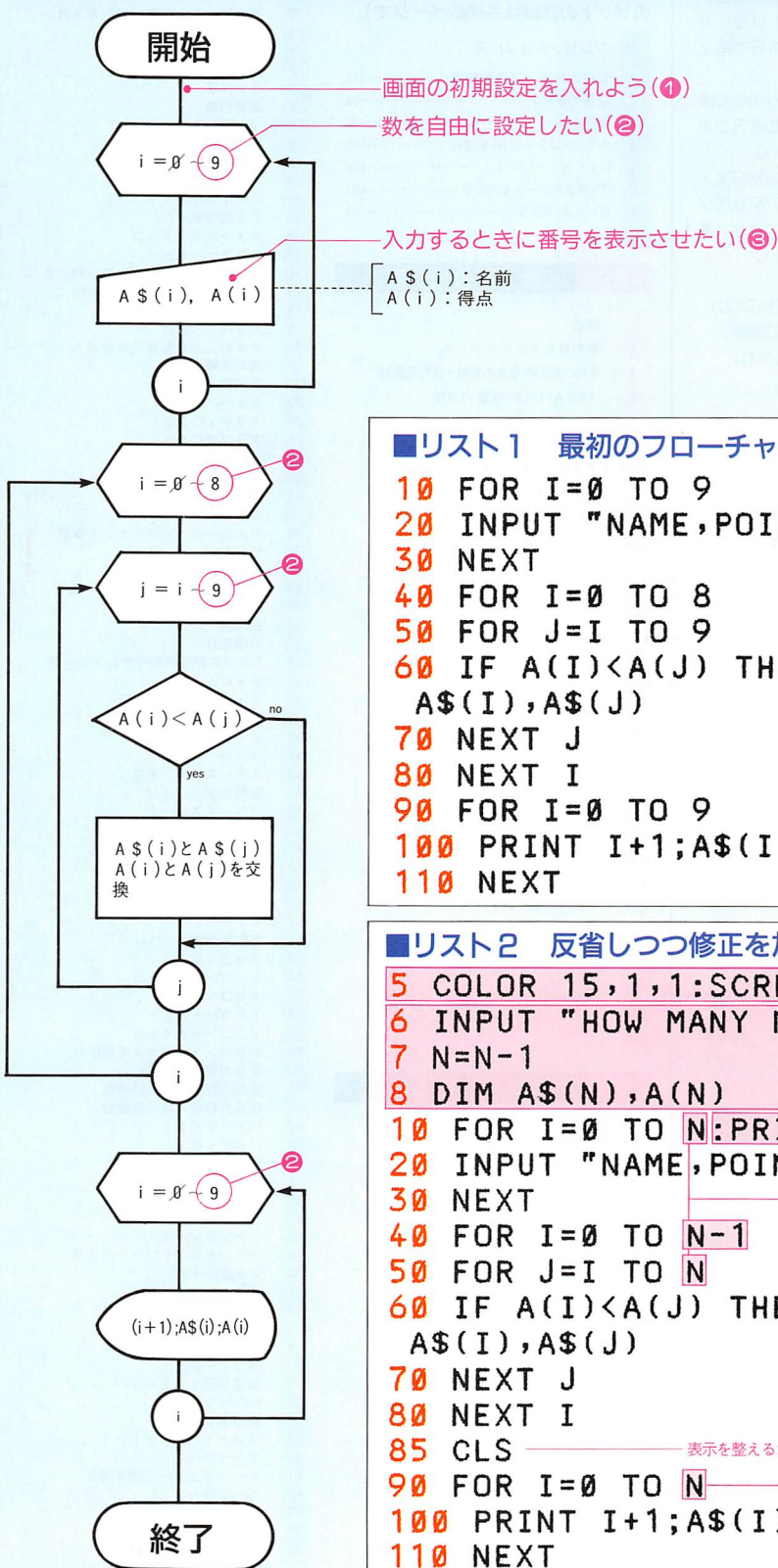
j

i

i = 0 ~ 9 ❷

(i+1);A$(i);A(i)

i

終了

リスト1からリスト2へ

リスト1、2は、名前と得点を一定人数ぶん入力すると、得点の高い順にならべかえるプログラムだ。まずフローチャートを書いて、リスト1をプログラミングし、次にフローチャートをチェックしながらリスト2へとバージョンアップした。

■変更点①=画面の初期設定はまったく独立した部分なので、たんに行5を追加しただけ。

■変更点②=最初は話を単純化するために10個のデータにかぎっていたが、どう考えても実用的でないのでN人に改造。フローチャートの最初のループに入るまえにNを決定(行6~8)し、あとは、ループに関わる部分をNに置き換えていった。

■変更点③=データ入力時に番号を表示するように改造(行10)。図は変えてないが、準備と手操作入力のあいだに「番号表示」処理を挿入した形。

■リスト1　最初のフローチャートをプログラム化したもの

```
10 FOR I=0 TO 9
20 INPUT "NAME,POINTS";A$(I),A(I)
30 NEXT
40 FOR I=0 TO 8
50 FOR J=I TO 9
60 IF A(I)<A(J) THEN SWAP A(I),A(J):SWAP
 A$(I),A$(J)
70 NEXT J
80 NEXT I
90 FOR I=0 TO 9
100 PRINT I+1;A$(I),A(I)
110 NEXT
```

■リスト2　反省しつつ修正を加えたもの

```
5 COLOR 15,1,1:SCREEN 0:WIDTH 40:KEYOFF     ❶
6 INPUT "HOW MANY MEMBERS";N
7 N=N-1
8 DIM A$(N),A(N)
10 FOR I=0 TO N:PRINT I+1;                  ❸
20 INPUT "NAME,POINTS";A$(I),A(I)
30 NEXT                                     ❷
40 FOR I=0 TO N-1                           ❷
50 FOR J=I TO N
60 IF A(I)<A(J) THEN SWAP A(I),A(J):SWAP
 A$(I),A$(J)
70 NEXT J
80 NEXT I
85 CLS          表示を整えるための追加
90 FOR I=0 TO N
100 PRINT I+1;A$(I),A(I)
110 NEXT
```

読者アンケート

●掲載ソフト21本プレゼントつき!●

「MSX・FAN」では読者のみなさんに、より充実した誌面を提供するため、以下のアンケートを実施しています。回答は必ず右のとじこみハガキをご利用ください。

回答していただいた方のなかから抽選で21名様(各ソフト3名様)に今月号で紹介したソフト(プレゼントリスト参照)を差しあげています。しめ切りは5月31日必着。当選者の発表は7月8日発売の本誌8月号の欄外でおこないます。

1 あなたの持っているMSXは次のどれですか。いずれかの番号を○でかこんでください。2台以上持っている場合は数字の大きいほうを答えてください。
①MSX
②MSX2
③MSX2+
④MSXturboR
⑤持っていない

2 今後、MSXturboRを買う予定がありますか(1で④以外の人のみ答えてください)。
①もうすぐ買う予定
②いずれ買いたいと思う
③買うつもりはない

3 次の周辺機器で持っているのはどれですか。持っているものに全部○をつけてください。
①ジョイスティック(ジョイカード)
②ディスクドライブ(内蔵も含む)
③増設RAMカートリッジ
④プリンタ
⑤データレコーダ(オーディオ用を代用している場合をふくむ)
⑥アナログRGBディスプレイ
⑦モデム ⑧マウス
⑨どれも持っていない
⑩その他(具体的に記入)

4 近々、何か周辺機器を買う予定がありますか。ハイ、イイエで答えてください。あるとすればそれは何ですか。3の番号で答えてください。

5 MSXでやりたいことを次のなかから選んで、興味のある順に4つまで番号で答えてください。
①ゲーム ②プログラミング
③パソコン通信 ④ワープロ
⑤CG ⑥ビデオ編集
⑦コンピュータミュージック
⑧ビジネス ⑨学習
⑩その他

6 表1のソフトのなかで次に買おうと思っているものを1つだけ番号で答えてください。

7 表1のソフトのなかで本誌で特集してほしいものを3つまで番号を答えてください。

8 表1のソフトのなかで、あなたが実際に遊んでおもしろかったものを3つまで番号で答えてください。

9 今月号の記事(表2)のうち、おもしろく読めた(または役にたった)記事を3つまで番号で答えてください。

10 今月号の記事(表2)のうち読んでつまらなかったものを3つまで番号で答えてください。

11 あなたの持っているMSX/2/2+/turboR以外のパソコン、ゲーム機はどれですか。番号に○をつけてください。
①ファミコン
②メガドライブ(マークIIIもふくむ)
③PCエンジン ④PC88系
⑤PC98系(PC-286も含む)
⑥FM TOWNS
⑦X68000
⑧ゲームボーイ ⑨ゲームギア
⑩その他(具体的に記入)
⑪どれも持っていない

12 あなたがふだん読む雑誌を表3のうちから3つまで番号で答えてください。

13 今月号に掲載されたファンダムのプログラムのなかで気に入った順に3つ番号を書いてください。
①BRIDGE ②JUMPERの挑戦 ③CAR FIGHT ④気孔法 ⑤Difficult Landing ⑥PLAY WITHOUT PREJUDICE VOL.1 ⑦トマホーク発射! ⑧M-FIGHTER ⑨RUN RUN RUN ⑩大回転 ⑪ポンポン突撃隊 ⑫超隕石 ⑬しかく ⑭どれも興味がない

14 今月号に掲載されたFM音楽館の曲のなかで、気に入った順に3つ番号を書いてください。
①APATHETIC STORY ②チョコボくん ③GAMEOVER ④ジェニファーのテーマ ⑤華麗なロシアの踊り ⑥ドライブゲームラプソディ ⑦こんなかんじプログラム ⑧どれも気に入らない

15 業務用、ファミコン、PC88/98などの他機種から、今後移植してほしいと思うソフトがあったら、その名前を1つだけ書いてください。シリーズものはその何作目かを明記してください。

16 MファンにファンダムやFM音楽館のプログラムが入ったディスクが付録につくとしたら、どう思いますか。そうすると本の値段が800~850円になります。
①毎月つけてほしい
②ときどきならいいかもしれない
③タケルなどで別売のほうがいい
④絶対やめてほしい

プレゼントリスト

ほしいソフトの番号をアンケート回答ハガキに記入してください(それぞれのソフトの詳細は各掲載ページで)。

No.	プレゼントソフト名	
1	信長の野望・武将風雲録	10
2	提督の決断	14
3	MSXView	20
4	ルーンマスター三国英傑伝	106
5	レイ・ガン	108
6	ディスクステーション25号	102
7	ピンクソックス5	103

表2 今月の記事

No.	記事
1	表紙
2	春のMSXシンポジウム
3	<FAN SCOOP>信長の野望・武将風雲録
4	<FAN ATTACK>提督の決断
5	<FAN RADAR>ViewCALCほか
6	ソーサリアン移植計画
7	ほほ梅磨の勝ち抜きCGコンテスト
8	FAN STRATEGY
9	BASICピクニック
10	<ファンダム>ゲームプログラム
11	<ファンダム>ファンダムスクラム
12	<ファンダム>マシン語の気持ち
13	<ファンダム>スーパービギナーズ講座
14	FM音楽館
15	THE LINKS INFORMATION PAGE
16	パソコン通信はじめの一歩
17	FFB
18	ゲーム十字軍
19	ゲーム制作講座
20	AVフォーラム
21	記憶のラビリンス
22	DMfan
23	いーしょーくーはまだかいな!?
24	<FAN NEWS>ルーンマスター三国英傑伝
25	<FAN NEWS>レイ・ガン
26	ON SALE
27	COMING SOON
28	FAN CLIP
29	<特別付録>特製CGディスク・ステッカー

表3 雑誌

No.	雑誌名
1	MSXマガジン
2	コンプティーク
3	テクノポリス
4	ゲーメスト
5	ポプコム
6	マイコンBASICマガジン
7	ログイン
8	その他のパソコン雑誌
9	ゲームボーイ
10	スーパーヒッポン
11	ファミコン通信
12	ファミリーコンピュータマガジン
13	㊙ファミコン
14	その他のファミコン雑誌
15	PC Engine FAN
16	月刊PCエンジン
17	㊙PCエンジン
18	メガドライブファン
19	どれも読んでいない

表1 ソフト

No.	ソフト名
1	R-TYPE(アールタイプ)
2	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン
3	アレスタ2
4	イース
5	イースII
6	イースIII
7	維新の嵐
8	ウィザードリィ2
9	ウィザードリィ3
10	MSXView
11	ViewCALC
12	F-1スピリット
13	F1道中記
14	エメラルド・ドラゴン
15	SDスナッチャー
16	SDガンダム ガチャポン戦士2
17	王家の谷・エルギーザの封印
18	カオスエンジェルズ
19	ガリウスの迷宮
20	ぎゅわんぶらあ自己中心派
21	銀河英雄伝説
22	銀河英雄伝説II
23	クォース
24	グラディウス2
25	グラフサウルス
26	クリムゾンII
27	クリムゾンIII
28	激突ペナントレース2
29	コラムス
30	ゴルビーのパイプライン大作戦
31	サーク
32	サークII
33	ザナドゥ
34	沙羅曼蛇
35	三国志
36	三国志II
37	THEプロ野球激突ペナントレース
38	シャロム
39	シュヴァルツシルトII
40	水滸伝
41	スナッチャー
42	スーパー大戦略
43	スペース・マンボウ
44	聖戦士ダンバイン
45	ソリッドスネーク
46	大航海時代
47	ディスクステーション各号
48	DPS SG
49	提督の決断
50	ティル・ナ・ノーグ
51	デ・ジャ
52	電脳学園III
53	ドラゴンアイズ
54	ドラゴンクエストII
55	ドラゴンクイズ
56	ドラゴン・ナイト
57	ドラゴン・ナイトII
58	ドラゴンスレイヤー英雄伝説
59	信長の野望<全国版>
60	信長の野望・戦国群雄伝
61	信長の野望・武将風雲録
62	ハイドライド3
63	パロディウス
64	ピーチアップ各号
65	ピーチアップ総集編
66	ピンクソックス各号
67	ファイナルファンタジー
68	ファンタジーIV
69	ファンダムライブラリー各号
70	フォクシー2
71	ブライ上巻
72	フリートコマンダーII
73	FRAY
74	星の砂物語
75	ポッキー2
76	魔導物語1-2-3
77	MIDIサウルス
78	野球道II
79	ラスト・ハルマゲドン
80	ランペルール
81	ルーンマスター三国英傑伝
82	ルーンワース
83	レイ・ガン
84	ロードス島戦記
85	ロードス島戦記・福神漬

●4月号の当選者発表は55ページからの欄外で発表しています。

(キリトリ線)

郵便はがき

41円切手を
貼ってくだ
さい

105-□□

東京都港区新橋4-10-7

徳間書店インターメディア
MSX·FAN編集部
読者アンケート係行

★編集部へのメッセージをご自由にお書きください。

プログラムファンの王国

すべてのファンダム読者のみなさんへ。今月はとってもおトクです。おすすめです。リストが短くて、ひとクセもふたクセもあるゲームが13本もそろいました。となりの席で新人が1行余ったと泣いてるなあ。ボヨヨンとか書けばいいのに。

※Ⓟはプログラム、❶〜❹は画面数

静かな気持ちでボールの道筋を読む
BRIDGE ブリッジ

MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

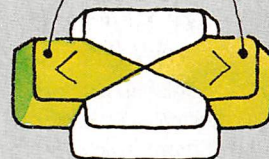
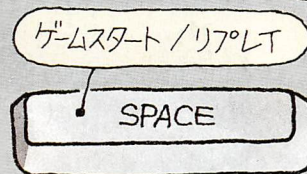
by エイト・アイアン

▶リストは63ページ

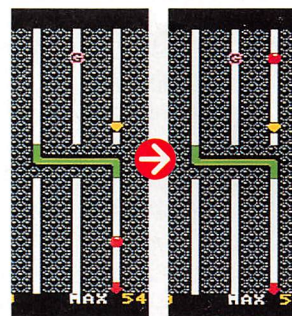
⬆遠くからBGMが

かってに進むボールを、中央の緑ブリッジ帯をずらす、という操作だけで誘導し、ダイヤモンドとGマークをぜんぶ取るのが目的。スタートのまえに、上部に表示されているボールをカーソルキーで左右に移動させ、どの白ブリッジから進んでいくかを決めることができる。

中央までボールが進んできてブリッジの切れ目から飛び出るまえに緑ブリッジでうまくつないでボールを無事進ませていくのが基本。切れ目から落ちたら1ボール減で、3ボール減でゲームオーバー。ステージクリアすると残りボール数にかかわらず、もとの3ボールにもどる。

Gマークを取るたびにボールが青から赤、赤から青に変化する。赤のときにダイヤモンドを取ると通常(1個あたりステージ数×10)の2倍の得点になる。

ステージ2から矢印が登場してやや混乱しつつ、ステージクリアのたびに色が変化して物静かな気持ちで遊び続けられる。

⬆左端上の白ブリッジから青いボールが降りてきて、Gマークを取って赤に変わった

STAGE2以降は

⬆矢印。これにぶつかると反対から出る

【ターボRユーザーの方へ】「※ターボRは標準モードで」と書いてあるゲームは標準モードで遊んでください。DOS1フォーマットのディスクを入れるか、数字キーの「1」(テンキーは不可)を押しながら起動すると、標準モードに切り換わります。

画1面 各プログラムの左上についているテレビフレームのなかの数字は、そのプログラムの長さを表しています。ただし、1画面＝40字×24行として計算し、端数は切り上げています。打ちこむプログラムを決めるときの参考にしてください。

状況しだいで燃えるハイパー式ゲーム

JUMPERの挑戦

MSX 2/2+ VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by NAGI-P SOFT ▶リストは64ページ

シャーッと勢いつけて

ジャンパーが斜面をすべっていく

ぐぐっとそっているのが踏み切り台

ジャンプするぞ

ジャンプ！ カチャカチャカチャカチャ（連打）チャチャカカ（ひっかかった）チチカカ（湖）

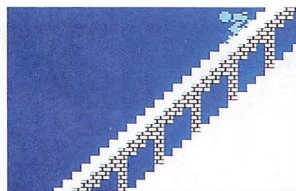
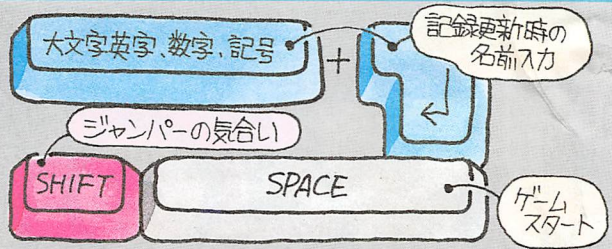
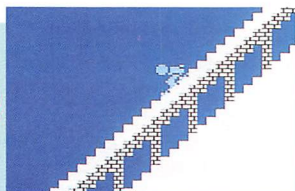
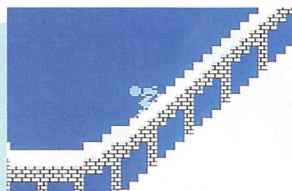
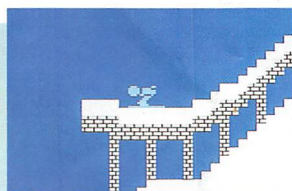
カチャカチャ。青空が美しい

カチャカチャ。最後のあがきだ

カチャカチャ。ああ、もうだめ

なんとか100メートルを超えた！

新記録達成者の名前入力

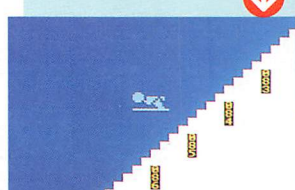
そしてタイトル画面に名前と記録が残る

タイトルの上のキャッチを書いて、ふと、われに帰った。もしかしたら、「ハイパー」というのはすでに死語なんじゃないだろうか。ハイパーときいて、MSXViewが目指しているマッキントッシュのハイパーカードしか思い浮かべられない、ちょっとキザな磯村尚徳のような人もいるのかもしれない。

ここでは、ハイパーとはひたすら連打を意味する。

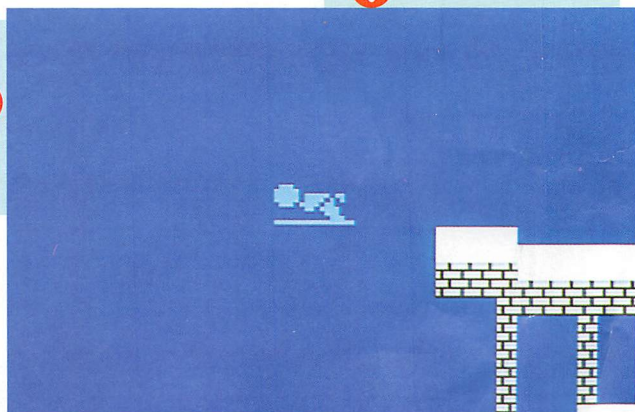
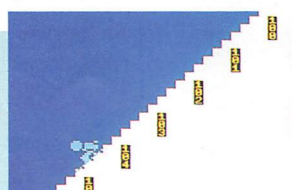
それはともかく、優秀な成績で高校に入学したと思われるNAGI－P SOFTの、おなじみ近未来SF仕立てバックグラウンドストーリーから。

「2009年、世界各国の二酸化炭素排出規制政策により、地球の温暖化はなんとかのがれることはできた。しかし、あまりにも規制しすぎたため、大気中の二酸化炭素の割合は減り、今度は寒冷化の問題が出てきた。世界各地で気温が下がり、寒波がおそった。そんなわけで、ウインタースポーツは流行し、ここNAGI－Pシャンツェでも多くの人々が腕を競うのだった」

あいからわず、強引な攻めのNAGI－Pでした。ハイパー式ジャンプ競技ゲームのストーリーに二酸化炭素が出てくるとは思わなかった。

ちなみに、シャンツェとはドイツ語でスキーのジャンプ台のこと。念のため。

■ゲームの遊び方

スキーヤーがシャッシャッと画面の右から左へすべり、そのあとにタイトルなどの文字が表示される、凝った作りのタイトル画面でスペースキーを押すと、いきなり、まっしろな雪の世界に切り換わる（このページ左上の写真から）。

ジャンパーが、助走路をすべっているあいだはただ見ているだけでいい。ぐぐっと上にそった踏み切り台を飛び出すあたりから、SHIFTキーをひたすら連打。着陸斜面に着地するまで手をゆるめてはいけない。

SHIFTキーをまったく押していないと60メートルくらいの地点で着地してしまうが、意地の固まりになって連打していると116メートルという記録さえ出るのだ（アッキー氏の記録）。この116メートルが、現在のところ確認されている世界最高記録だ。

新記録（はじめは80メートルが初期ハイスコアとして入っている）が出ると、ちゃんと名前を聞いてくれる。英数字、記号で6文字以内を入力し、リターンキーで確定。そして、ふたたび新記録への挑戦を続けていくのだ。新記録でない場合、このゲームはたいへんそっけなく、飛距離をぺらっと表示したあと、すぐにタイトル画面にもどるので、もしセコく2位争いなどをしている場合は、注意してSTOPキーを押すなり、ポーズボタンを押すなりの対策をこうじること。

血湧き肉踊り頭パコパコのカーチェイス
CAR FIGHT カーファイト

MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

by 木内靖

▶リストは65ページ

恋人が悪人にさらわれた!

スピードを調節しながら犯人を追いかけ、発砲のチャンスを待つ

恋人がときどき顔を出すのでまちがって撃たないように

かと思うと犯人が顔を出して

銃撃戦がはじまる。ビジュアルもサウンドも雰囲気がある

運がよければ犯人にあたる

犯人の車から、さらわれた恋人を助け出し、ルンルン気分で画面左へ帰る

小さなころ、テレビや映画を見ていて、いつかは自分もああいうことができるようになるのだろうかと遠い気持ちになったシーンがいくつもある。たとえば、そのうちの1つがラブシーンだったし、街頭でタクシーを止めて乗りこむ、とか、飛行機に乗って海外旅行へ出発する、とか、深夜の街をうろつき、得体の知れない酒場に入る、なんてのもそうだった。

その多くは、たんにおとなになればできることだったが、それだけではできなかったこともたくさんある。たとえば、鼻をひくつかせるだけで花瓶を宙に浮かせたり、小型宇宙船に乗って敵を撃ち落としたり、恋人をさらって車で逃げる悪人を追いかけて銃をぶっぱなしたり。

最後のやつは、このプログラムを走らせれば実現する。

■香港映画のような国際性

悪人を追いかけて自動車を走らせる赤い主人公の名は、壁鎖弟子丸、国籍・日本。さらわれた黄緑色の恋人は、聞いて笑うな、沙羅我子、台湾出身。そして、黒い犯人は、インディアン・ジョー、国籍・アメリカ。香港映画のような、国際色豊かな設定だ。

画面は逃げるジョーの車が右側に、追いかける壁鎖の車が左側に表示され、なにもキー入力していないと壁鎖の車はどんどんジョーの車に近づいていく。追いつけば勝てそうなものだが、このゲームでは事故を起こしてゲームオーバー。

そこで、てきとうにカーソルキーの上を押して(首を出す)、スピードダウンし、車間距離を調節しなくてはいけない。

もちろん、仮免運転中じゃあるまいし、車間距離を保ちつつ走っているだけでは事態はいっこうに改善しない。敵の車からときどき犯人のジョーが顔を出すので、銃を撃つ。もちろん、ジョーもこちらに向けて発砲してくるが、どちらかというとそれをおそれるよりも、ガンガン撃ちまくったほうがいいみたい。

車間距離が小さければ小さいほど、おたがいに弾の命中する確率が高くなり、距離が大きければ大きいほど、確率は低くなる。危険度と命中率は背中あわせなのだ。それに、ときどき我子が顔を出すので誤って撃たないように。もし我子に弾があたってしまったらゲームオーバー。ジョーの弾が壁鎖にあたっても、もちろんゲームオーバー。

銃撃戦のすえ、ジョーをうまくやっつければ、敵の車は止まり、めでたく我子を取り返して壁鎖は画面左へと帰っていく。んで、すぐにまたマヌケな我子はさらわれて、次のカーチェイスがはじまるのだった。

ジョーは、やられるたびに凶悪になるぞ。

愛する人よ、さようなら

悲しいゲームオーバーシーン

正義の緑球が悪を滅ぼす

気孔法（タイトルは原題のママ）

MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

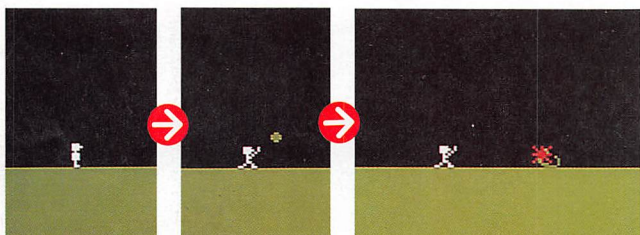
by まもてん

▶リストは52ページ

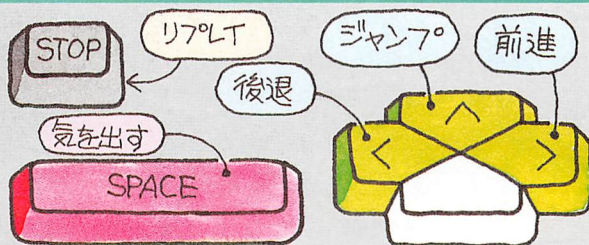
STOP　リプレイ　後退　ジャンプ　前進　気を出す　SPACE

前作の『階段をのぼろう』（1990年12月号掲載）の主人公、黒卯下郎がまたまた登場。「階段をのぼりつめた下郎はそこにあった気の道場で気について学んだ。それというのも旧友の輪留差酢流造が盗賊の頭となり、動物を狂暴化させ日本征服を企てているという、うわさを聞いたからだ。下郎はひとり酢流造を倒すべく盗賊のアジトへと向かう……」（作者の手紙より）

下郎は手からはなつ緑色球状の気を使って、敵を倒していく。下郎はジャンプもできて、敵の攻撃をよけたり、空飛ぶ敵に対して気をはなったりする。敵は倒すと、つぎつぎと画面の左からあらわれてくるぞ。

登場する敵は8種類。下郎は酢流造の手から日本を救うことができるのだろうか!?

↑直立不動の態勢で敵を待ちかまえている

↑敵に向かって気をはなった

↑気がみごとに命中して、敵が倒れた。しかし、敵はまだまだ登場してくるぞ

懐かしのゲームが1画面で帰ってきた

Difficult Landing ディフィカルト・ランディング

MSX2/2+VRAM64K ※ターボRは標準モードで

by 松岡一孝[2]

▶リストは53ページ

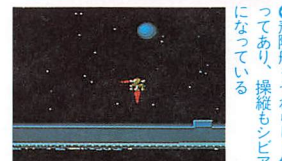
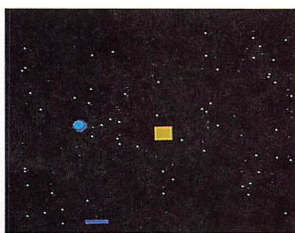
STOP　リプレイ　それぞれの方向にジェット噴射

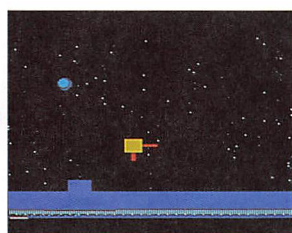
おっ、どこかで見たようなゲームだな、と思った人はかなり長くファンダムとお付き合いしてきた読者だろう。そう、これは今からだいたい3年前の1988年8月号に掲載された『LANDING IS DIFFICULT』（作・お茶）の7画面だったプログラムをなんと1画面に圧縮したバージョンだ。

黄色い四角が着陸船である。着陸船は上下左右の4方向にジェット噴射することができて、これを利用して移動する。着陸船は地面のどこかに設置された着陸台の上にフワリと着陸すればラウンドクリアだ。

着陸船の操縦をミスって地面が、画面の左右に激突しゲームオーバーになると、ディスプレイが壊れたのかと思うような奇妙なデモが見られる。これがなかなかいいのだ。

これが『LANDING IS DIFFICULT』だ

↑着陸船もそれらしく作ってあり、操縦もシビアになっている

↑画面の真ん中から着陸船の着陸が開始される。惑星の数でそのラウンド数を表す

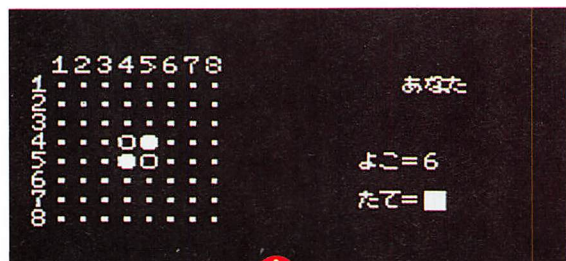
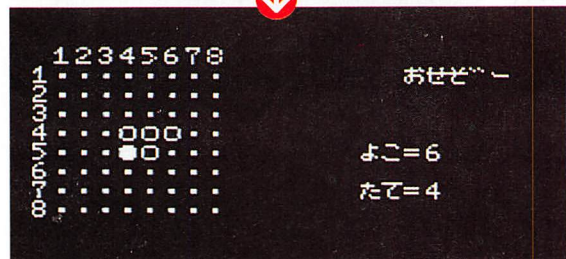
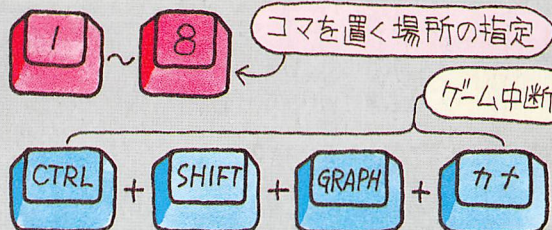
↑とりあえず着陸船を降下させるために、上にむかって噴射！　シュボッボボ

↑おっと、加速がつきすぎて地面に激突しそうだ。すかさず、右と下に噴射

↑こうして着陸成功。ラウンドが上がるごとに重力がきつくなっていくぞ

コンピュータ相手に負けるもんか
PLAY WITHOUT PREJUDICE VOL.1
（プレイ ウィズアウト プレジュディス）

画1面 MSX MSX2/2+RAM32K ※ターボRの高速モードでも可

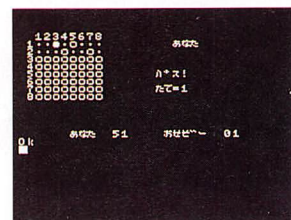
by Heroic Warder

▶リストは54ページ

⊖「あなた」と表示されているときはプレイヤーがコマを置く番。コマが置けないときは自動的にパスされる

⊖プレイヤーの次は「おせぞー」と表示されて、おせぞー氏の番。「遅いぞ」とモンクをいっているのではない

「PLAY WITHOUT PREJUDICE」を直訳すると「偏見なしで遊べ」という意味になるらしい。偏見を持って遊んだとしても、これはコンピュータ対戦のオセロゲームだ。プレイヤーはコンピュータのおせぞー氏と戦う。

プレイヤーのコマはCHR$(132)の「○」でおせぞー氏のコマはCHR$(133)の「●」となる。このプログラムでは画面の色指定がないので自分でかってに色を設定してくれ。

先手はプレイヤー。盤面のよこ、たての順に座標を入力してコマを置く。コマを置けない座標を指定すると、また、よこの座標から聞いてくる。ゲームが終わると、プレイヤーとおせぞー氏のコマの数を表示する。

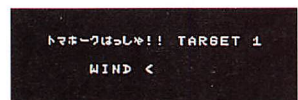
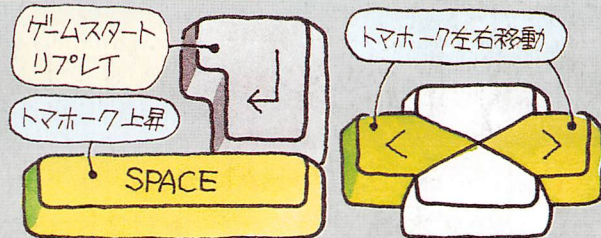
この原稿を書いてる私はもっか、0勝5敗である。

こんな終わり方もある

⊕どちらも相手のコマをとることができなくなったのでこれでゲーム終了。この圧倒的な差で勝ったのは編集デスクだ

距離1000、方角北西。目標、軍事施設
トマホーク発射！

画1面 MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

by Nu～

▶リストは55ページ

⊕まず最初に風向きと風力が表示される。この場合、風向きは右から左。風力は1だ

⊕先に表示された風の影響を受けながら、トマホークは飛行する

⊖軍事施設が迫ってきた

⊖ドッカーン、命中！

⊕上官にほめられた。次のターゲットにいくと風向きが変わり、風力が強くなる

「これは戦争中、多国籍軍が発表したミサイルが軍事施設を破壊したビデオを見て考えたものです。悪乗りしているようで戦争中は送れませんでした」(作者の手紙から)。さすが44歳、Nu～さんはおとなだ。

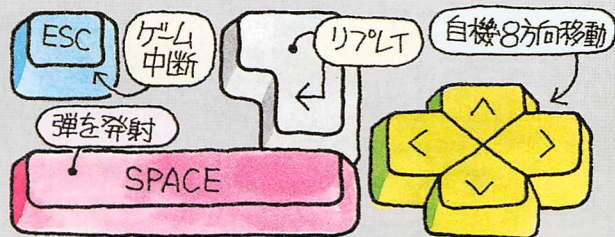
最初にターゲット数(ラウンド数みたいなもの)と風向き、風力を表示してゲームスタート。

ゲーム画面はあの有名な誘導ミサイル、トマホークの背後からビデオカメラが追ってる感じの映像。うまく軍事施設まで風向きを考えトマホークを誘導するのがキミの目的だ。1つのターゲットで3発はずすとゲームオーバー。おなじターゲットでやりなおし。命中すれば次のターゲットにトマホークはあらたに3発用意される。最後のターゲット9は夜間攻撃だぞ。

撃って撃って撃ちまくれシューティング

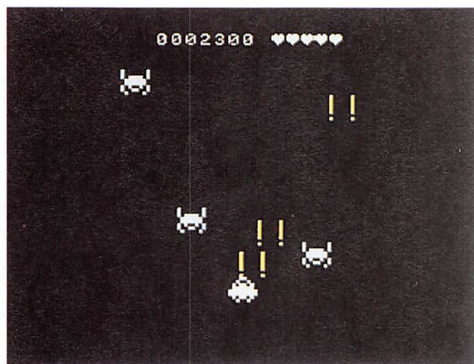
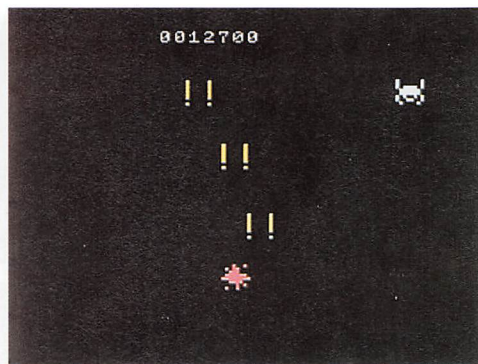
M-FIGHTER エム・ファイター

MSX MSX2/2+RAM16K ※ターボRは標準モードで

by あずまのかんたろう ▶リストは56ページ

やってきましたシューティングゲーム。とにかくガンガンよけまくって、ビジバシ撃ちまくって楽しければいい。

ゲームはシンプルかつ、スピーディーにできている。自機は8方向に移動でき、画面いっぱいに動きまわり、体当たり攻撃をかけてくる敵をやっつける。弾は3連射まで可能。敵は一定間隔ごとに1匹ずつ出現してくる。その間隔はプレイしている時間がたつごとに短くなってきて、敵の出現してくる数が増えて、どんどん難しくなっていくぞ。

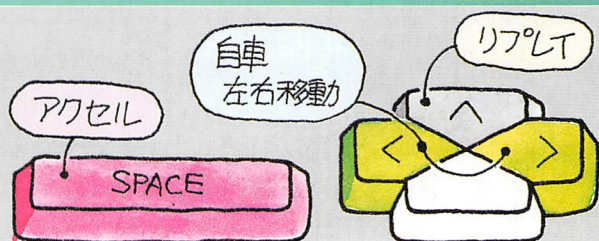
自機が敵に当たってしまうと画面の上に表示してあるスコアの横のハートマークが1つずつ消えていく。つまり、これは自機のライフポイントであり、5つのハートマークがなくなってしまうとゲームオーバーとなる。

作者からの手紙によると、このゲームのハイスコアはふつうの人で2万点、反射神経のすぐれた人で3万5千点だそうだ。理論的には敵は25匹まで増えるそうだが、一度、見てみたい。

弾を連射させて敵をけちらせ! まるで最後に1匹だけ残ったインベーダーのように横に動きながら向かってくる敵が多い

スコア横のハートマークが全部消え、ゲームオーバーとなってしまった。う〜ん、スコアがしょぼいぞ

何人(なんぴと)たりともオラの前を走らせね!

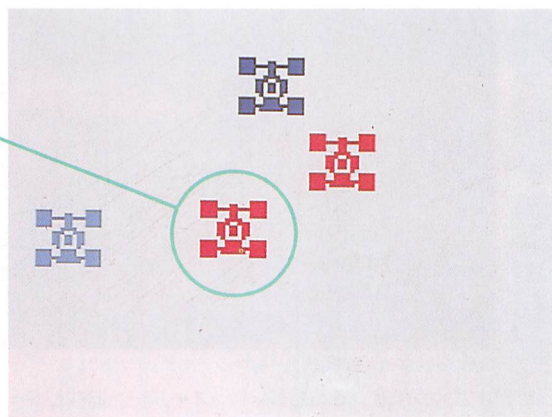
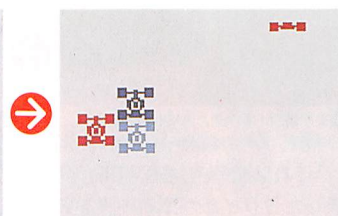
RUN RUN RUN ランランラン

MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

by 木内靖 ▶リストは57ページ

キミはF1パイロットとなって、F1グランプリに参加している。

さあ、レース開始5分前だ。

シグナル音は鳴らずに、いきなりレーススタート。画面上には4台の車しか登場してこない。そのなかの明るい赤の車がキミが乗る車。コンピュータがあやつるライバル車を相手にどこまで走ることができるか、走行距離を競いあうゲームだ。ライバル車は、まるで誘導ミサイルみたいにプレイヤーの車に近寄ってくるのでアクセル、ハンドルをたくみに使ってこれをかわす。アクセルをふかして速く走るほど走行距離は長くなる。

ライバル車にちょっとでも、ぶつかってしまうとクラッシュしてしまい、ゲームオーバー。けど、画面の左右にぶつかってもはねかえるだけ。

見果てぬゴールに向けて各車いっせいにスタート。どこまで生きのびられるか

悪質なはばよせに、ピンチ

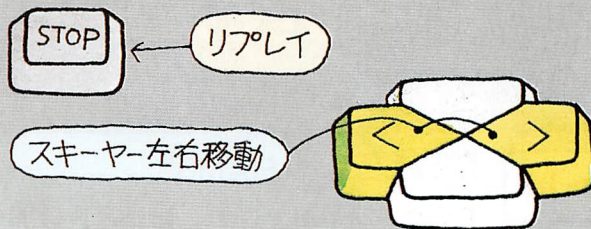
ドッカーン! あえなくクラッシュ

いつでもスキーが楽しめるぞ
大回転

画1面

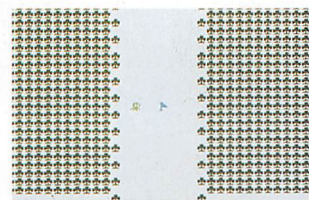
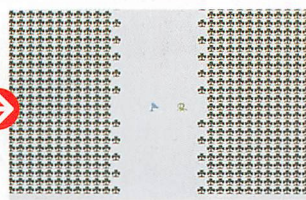
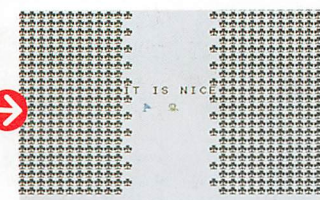
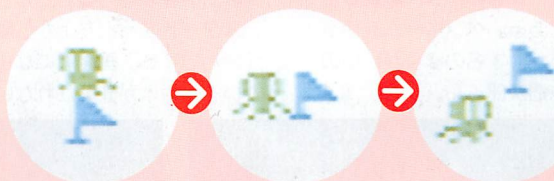
MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

by RUN kun

▶リストは58ページ

スキー競技のひとつである大回転をゲームにしてある。

シグナル音が鳴りおわるとゲームスタート。スキーヤーがすべっていく先に立っている旗の横を左右交互に通過(最初に通過する旗は左右どっちでも好きなほうを選んでいい)していく。通過していくたびに旗と旗との間隔はだんだんせばまってくる。旗やクローバーの木に激突したり、左右交互に通過できないとゲームオーバーとなる。

旗を14本通過するとラウンドクリアとなる。次のラウンドでは旗と旗の間隔がまえのラウンドに比べて少し狭くなり、むずかしくなる。

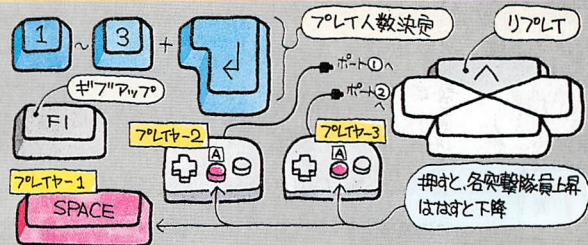
とにかく気持ちがいいのがスキーヤーの動き。慣性のきいた動きと、左右の斜滑降、直滑降に応じたキャラクタのポーズがほんとうにすべっているようでいい。暑い日にこのスキーゲームをすると、ちょっとは涼しさが感じられるかもしれないね。

⬆最初は、旗の左右どちらでも通過していいので、左を通過していった

⬆旗を通過したらすぐにゲレンデの右へすべり、2本目の旗をらくらく通過

⬆こうして旗を13本通過し、14本目の旗の横にならんだときにクリアとなる

対戦でやれば異様に興奮する白熱ゲーム
ポンポン突撃隊

画1面

MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

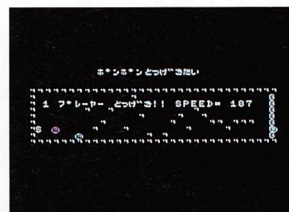
by よしむソフト

▶リストは59ページ

⬆3人でプレイしているところ。突撃隊は右斜め下と右斜め上の2方向しか進むことしかできず、ジグザグに移動しながらGを目指す。壁や障害物にぶつかったらスタートからやりなおし

ポンポン突撃隊参上!

ポン太 ポン次郎 ポン子

「ポン太、ポン次郎、ポン子はいつもポンポン飛んではゴミ箱に突撃していった。そこで、この3人はしだいに『ポンポン突撃隊』と呼ばれるようになった……」(作者の手紙より)

このゲームは左のSとSのあいだからランダムに登場する突撃隊を障害物や壁にあたらないように操作して右にある「G」まで、たどりつかせるのが目的。1人でプレイする場合はGにたどりついた時間(SPEED〔スピード〕)を1人で競うだけだが、2、3人プレイの対戦モードにするとものすごく白熱するぞ。

⬆だれかがGにたどりつくとゲーム終了

ボールをまさに撃ち返す変形1人テニス

超隕石 スーパーいんせき

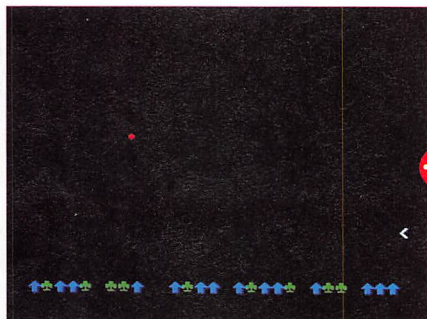
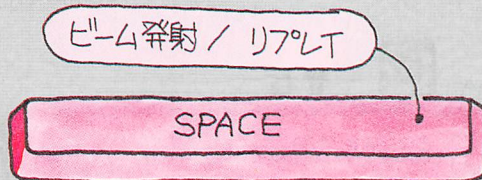
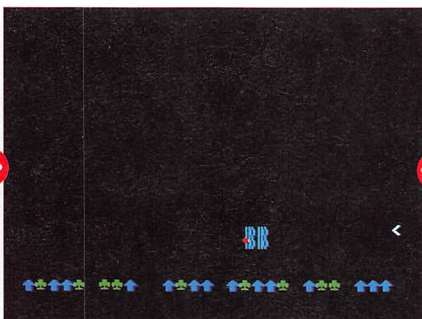
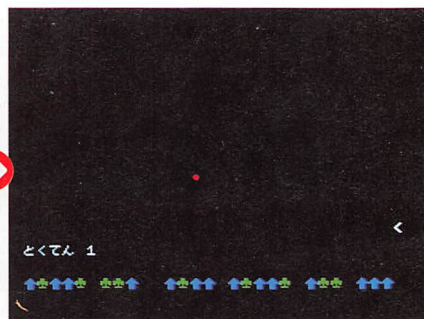
MSX MSX2/2+RAM8K ※ターボRは標準モードで

by ペンチャ

▶リストは60ページ

じつをいうと、このゲームを採用した理由の30パーセントくらいは、作者の本名に感動したからである。ペンネームを使っているが、本名のほうがいいのに、花畑次郎くん。

いわゆる1人テニスゲームにシューティング風味を加えてみました的な珍味もの。

スタートすると左上から隕石が飛んでくる。画面下にならんでいる家や木が破壊されないように、画面右下に設置されているビーム発射機(<)からビームを発射して隕石を撃つ。ところが、この隕石はスーパーというくらいだから変わりもので、ビームがあたると方向を変えて、画面の端でポンポンと反射してからふたたび地上に向かってくる。それをまたビームで撃って……のくりかえし。ビームを発射するタイミングがすべての、スリリングなゲームなのだ。

↑スーッと左上からさりげなく赤い隕石が飛んでくる

↑タイミングをはかりつつビーム発射

↑ビームがあたってはねかえる隕石。また、来いよ〜

角度とパワーによるカラフル積み木

しかく

MSX MSX2/2+ VRAM64K

by やすた

▶リストは61ページ

しかくを飛ばす
ジャンプ台の左右移動
リプレイ
SPACE

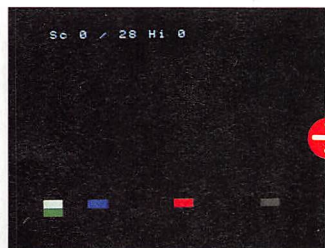
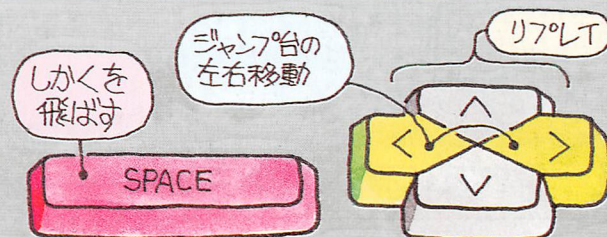
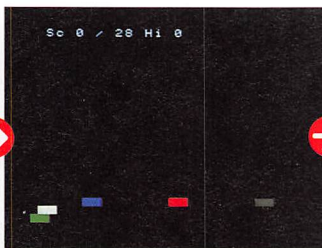
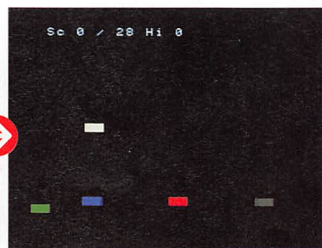
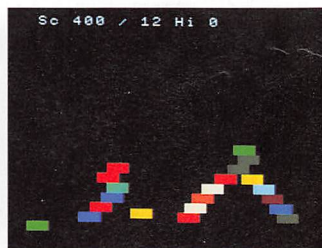
画面左端にあるグリーンの長方形がジャンプ台。そこから右にならぶ3色の長方形が着地台。ジャンプ台を使って、毎回色が変わる「しかく」と呼ばれる長方形を3つの着地台の上に積み上げていくゲームだ。

ジャンプ台は左右にずらすことができ、しかくとジャンプ台とのずれの度合いで、しかくが飛んでいくときの角度を調整し、ジャンプ台を沈ませる深さで飛んでいくパワーを決定する。

着地に成功すると、左の着地台から10点、20点、30点が得点として入る。11段目からは、それぞれ40、50、60点の得点になり、2つの着地台に積み上げていって、とちゅうで1つにくっつけたら、2つの着地台ぶんの得点が入っていく。

しかくが乗ると、そのしかくが新しい着地台となる仕組み。それ以外のブロックに乗っても、着地できず、そのまま下まで落ちていく。下に落ちてしまったらゲームオーバー。

こうして、28個のしかくを積み上げると「Complete(コンプリート)」(完璧)。

ゆっくり空中を飛ぶしかくが優雅で、きれいなゲームだ。

↑ゲームスタート。左端がしかくとジャンプ台

↑ジャンプ台をずらし、下に沈めて

↑ぴよよよ〜ん。放物線を描いて飛んでいく

↑さまざまな積み木の発展が楽しめる

※注 このゲームはスプライト衝突判定の特性のため、まれに理不尽なゲームオーバーになる場合があります。

プログラムが
自分で作れるようになる
パソコン
MSX対応 講座
ぜったい役立つ
くわしい案内資料が
もらえる!
MSX
無料です!
このハガキを今すぐポストへ
見るだけでもぜったいトクする!
表面に記入してすぐ出して下さい
キリトリ線

郵便はがき

169-00

107

(受取人)

東京都新宿北郵便局
私書箱第2009号
(東京都新宿区高田馬場4の2の38)

財団法人 電子技術教育協会

文部省認定
社会通信教育 パソコン講座

MSX・FAN⑤係

キミもプログラムが作れるようになる!

パソコン MSX対応 講座

無料

★くわしい案内資料

送呈券

➡必要なことを書いたらスグ出してください!

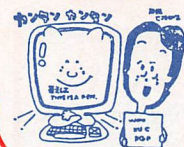
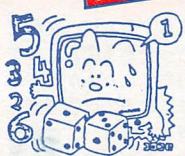
住所	□□□-□□ 都道府県 市区郡 (様方)
氏名	フリガナ
電話番号	市外番号 市内番号( ) 番号
年齢	歳
性別	男 女 1・2

MSX・FAN⑤係

RE M819SR15Ø8

このハガキを今すぐポストへ!

キリトリ線

プログラムの作り方が　どんどん分かる！
MSX対応
ターボパワーの
パソコン講座
300種の
オリジナル・プログラムが
作れる！
★グラフィックも思いのまま！
★自分で作ったプログラムでいろいろなことが楽しめる！
パソコンサイコロ
暗号作成&解読
ニックネーム投票集計
楽しみいっぱい！
キミだけに教える
300のプログラム！
★楽しいプログラムが思いのまま作れる！
★友だちがビックリする！
プログラムを作って
自慢できる！
★キミはパソコンを使いこなしているか？
買ってきたソフトで、ただ遊んでいるだけでは本当のパソコンに強い人間とはいえない。すぐあきてしまうし機械も本当に生かされていない。パソコンをやるなら何といっても自分でプログラムが作れるようになることがいちばん！その方法はあんがいやさしいのだ！
★プログラムが作れれば楽しさ100倍!!
あきらめていては絶対にソン！このページのハガキを出して案内資料をまずもらおう！プログラムが作れる！グラフィックも思いのまま！BASICだってよくわかる！キミだけのオリジナルゲームを作ってみんなをアッといわせる本当のパソコン実力者になれる！
ハガキをポストへ!!
すぐ役立つ！
講座案内資料
無料送呈
プログラムが作れるようになる！
さあ！今すぐハガキを出して絶対役立つ案内資料をもらっておこう！切手を貼らずに出せるから住所や名前を書いたらすぐポストへ！
(財)電子技術教育協会パソコン講座
〒169 東京都新宿区高田馬場4-2-38
☎東京03(3200)5713(代表)

ファンダムスクラム

最近、せっかく採用された自分のプログラムを罵倒する作者が多い。なぜだろう？　ファンダムでは作者の納得のいく作品を待っている。

今月から「あしたは晴れだ／」のコーナーがいよいよスタートすることになった。

このコーナーの性質上、毎月やれるかどうかはまだわからないが、読者のみんなの意見を広く募集している。

■プログラム投稿者への注意

今月のファンダムには、キーボードから直接打ちこめない文字の使われた作品が多い。

そこで、ファンダムから投稿者に注意してほしいことがある。

キーボードから直接打ちこむことのできない文字(「■」などのキャラクタ)は、使わないで済むなら使わないでほしい。

プログラムの長さに規定があるのは、プログラムの無駄をどれだけ取り除けているかを判断するためで、「■」などのキャラクタを使ってまで縮める必要はない。

これは特に長いプログラムにいえることで、なかには無意味にエスケープシーケンスやSTOPキーでのリプレイをしているものがある。

はっきりいってこれはマイナス評価なので、使うときにはよく必要性を考えて使おう。

せっかく作ったプログラムもそんな部分が影響して、読者に打ちこんで遊んでもらえなかったら、とても寂しいぞ。

無駄な部分を取り除くことと、無意味にプログラムを短くすることは同じではないので、よく考えて作品を投稿してほしい。

最後に、いきなりテープとお金を郵送してきて、プログラムを送ってくれという読者がいたが、ファンダムでは一切そういうことはできないので注意。

90年8月号『WHIZだもんね♥』編集部製ステージエディタにバグ

ファンダムライブラリー⑧の『WHIZだもんね♥』専用ステージエディタにバグがありました。

コマンド3でゲームをやったあとCTRL＋STOPでエディタにもどったとたん、再びゲームに入り、エディタにもどれないというものです。

原因はゲームをしたあとでエディタにもどったとき、キーバッファクリアのつもりで「U＝USR(Ø)」を実行しているので、ゲームに入ってしまうからです。

これは下にある行200の赤い部分を挿入すればなおります。

```
2ØØ DEFUSR1＝&HAØØØ:U＝USR1(Ø)～
```

(宮城・庄子達彦／16歳)

確認したところ、庄子くんのおっしゃるとおりでした。

修正方法まで明記してくれたので助かった。ありがとう。

質問箱

プログラムミスの情報は？

Q 欄外でよくバグ情報をやっているが、ファンダムライブラリーにも掲載されているのですか？　また、ライブラリーのミスはどうやって教えるの？

(兵庫・佐野英司／14歳)

A ファンダムのプログラムページの下の欄外では、ときどきバグ情報を行っている。バグの情報は、見つかったらすぐに掲載しているのだけど、1年以上もまえのプログラムにバグが見つかることだってあるのだ。だから、それを打ちこんだ人がそのバグ情報を手に入れるのは困難だ。ファンダムライブラリーでは発売までに見つかったバグは、あらかじめ修正してあるのだが、発売後のバグは本誌で掲載しているので、それを見るしかないだろう。

ただ、そのバグのためにまったく遊べない、ということはめったにない。

スプライトの衝突判定

Q BASICで、スプライトがぶつかったとき、どのスプライトとどのスプライトがぶつかったかを調べるには、どうすればいいの？

(新潟・中沢正智／？歳)

A BASICでスプライトの衝突判定をおこなうときに、注意してほしいことがある。最近わかったことだが、スプライトの衝突割りこみにはかなりのあまさがあるようなのだ。今月ファンダムに掲載された『しかく』はそれの被害を受けた作品で、ふつうに遊んでいてもときどきスプライト衝突判定がおかしくなり、正常に判定できないことがあるようだ。これがターボRの高速モードともなると、まるで判定に行かなかったりした。さて、肝心のスプライトの衝突判定だが、これといったうまいやり方は決まっていない。そのときどきによるが、ほとんどの場合は座標を調べて判断するやり方だろう。

中沢くん、ちょっとむずかしいが、めげずにがんばろう。

質問箱

SCREEN1でスプライトモード2に

Q MSX2以降の機種でSCREEN1でスプライトモード2にすることはできるでしょうか？　VDPを操作してできるような気がするのですが……。

(兵庫・首藤誠一／20歳)

A 昨年の3月号のこのページで紹介したことのある『ニセSCREEN4モード』のプログラムから、以下のように、要点をまとめて解説しよう。

①まずスプライトアトリビュートテーブルを移動させる。

```
BASE(8)＝&H1EØØ:BASE(13)＝&H1EØØ
```

を実行すればOK。

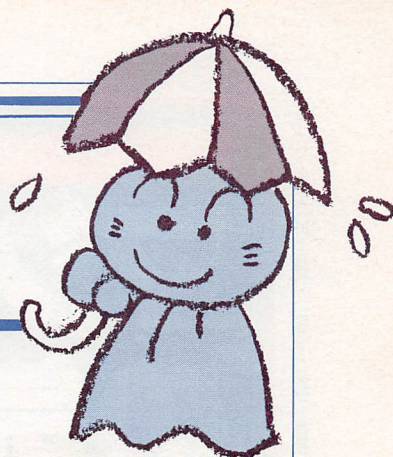
②多色刷りモードの設定をする。

```
SCREENØ:WIDTH8Ø:WIDTH4Ø:SCREEN1:DEFUSR＝126:U＝USR(Ø)
```

を実行すると、画面は多色刷りモードになる。

③
```
VDP(Ø)＝4:VDP(5)＝63
```

でスプライトモード2が使えるようになる。

〈いじわるファンクションコール／5月号のフォロー〉「くさりがまが床にひっかからない」という質問電話がきた。ごめんなさい。編集部のミスで『妖城伝II』にバグがありました。行5の最初から9文字目のBを6112に変えてください。それからもう1つ、『FUNNY◆BOY』は、MSX1のRAM32Kでも遊べます。作者およびMSX1ユーザーの方、ごめんなさい／

あしたは晴れだ！

テーマ：「あしたは晴れだ！」ってどんなコーナー？

●「あしたは晴れだ！」というコーナーがはじまるそうなので、僕も参加したいと思いました。でも、どういう手紙を出せばいいのかわかりません。マシン語のセーブのしかたとかを聞いてもいいんですか？＝千葉・ミウ(14歳)

う～ん、小生も正直いってキチンと説明できるほどの具体的なビジョンを持っているわけではない。ただ、はっきりいえるのは、プログラムに興味を持つファンダムの読者と、常連投稿者などのプログラミングの達人と、ファンダムのスタッフとが、ある1つのテーマで意見や情報を交換する会議、のようなものにしたいということだ。

それから、ムシのいい考えかもしれないが、投稿されるテーマや意見によって、やり方やシステムが徐々に固まっていけばいいと思っている。なるべく多くの読者の意見を取り入れながら、このコーナーを作りあげていきたいのだ。

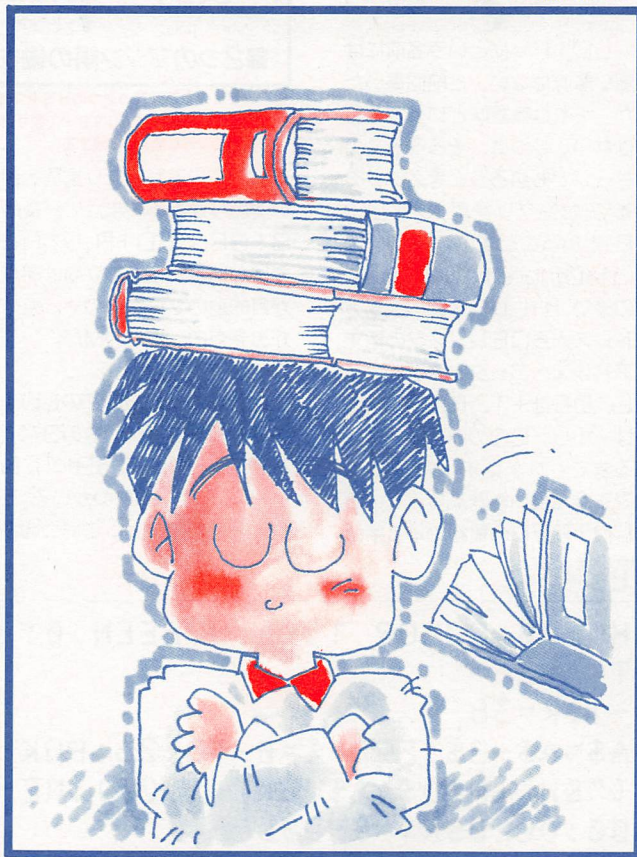
今月号の「パソコン通信はじめの一歩」でSIGを取りあげているが、このコーナーは、おもにハガキによるSIGのようなものだといえるかもしれない。とりあえず、スクラム担当である小生がシグオペをつとめさせていただく。

ところで、ミウ(このコーナーでは、原則として本名もペンネームも呼び捨てにする)の最後の質問だが、「マシン語のセーブのしかた」とかは、どちらかというとスクラムの質問箱行きの内容だと思うので、「あしたは晴れだ！」のテーマにはなりにくい。

たとえば、テーマ候補として、こんなハガキが来ている。

●僕はターボRを買いたてのほやほや。だからプログラムのことはよくわかんない。だから「どの本を読めばBASICが熟練するか」と「どの本を読めばマシン語が理解できるようになるか」と「どの本を読めばC言語が理解できるようになるか」の3つの質問に答えてほしい。ただし、「MSX・FAN」とか、「説明書」(という答え)はよしてほしいでござりまするでつかまつりまつるで存じそうろうでたてまつりまする。＝東京・小糸英樹(？歳)

なかなかすごい質問だ。自宅待機中のファンダムの編集デスクに電話で質問してみた。

●プログラムのことがよくわからない人でも、BASICがすらすらわかる本、マシン語がすっきりと理解できる本、C言語がぱっちりと見えてくる本、そういう本はこの地球上にはありません。あったら、教えてください。わたしはそんな本を書いた著者の弟子になりたい。＝東京・山科敦之(35歳)

それは、いったいどうして？

●うそをつくからよ～。＝東京・山科さえら(2歳)

デスクの自宅に電話をすると、ガキがうるさくてかないません。

惜しまれつつも、休みっぱなしの「ちえ熱あっちゃん」担当のちえ熱にもいちおう聞いてみた。

●そうだなあ、やっぱりMSX・FANと、説明書かな。＝東京・ちえ熱(21歳)

だから、それはやめろって。

いきなり聞いてもだれもまともに答えないが、たしかに小糸英樹の質問はむずかしい。

本を読むだけでかんたんにわかろうなんて考えが甘い、という意見もあるにはあるが、小糸の持つA1STには、BASICのおおまかな説明書がついているだけなので、この説明書だけではとてもBASICは身につかないだろう。以前、松下電器のMSX2には本格的なBASICマニュアルがついていて、小生はそれでBASICを覚えたものだが。

そこで、来月のテーマは「どんな本ならプログラムがわかる？」とする。常連投稿者などなるべく多くの人に、どんな本で勉強したかを聞き、また、現在、どんな本が出版されているかも編集部で調べておこう。だいたい、こんな感じで臨機応変にこのコーナーを進めていきたい。では、また来月！

意見とテーマの募集

8月号のテーマ：「盗作」について、わたしはこう思う

このコーナーでは、7月号の「どんな本ならプログラムがわかる？」に向けて準備をはじめるが、このような、プログラムに関わる大きなテーマを募集する。重いテーマ、軽いテーマを問わず、いろんな人に聞いてみたいことをハガキに書いて送ってほしい。あて先は、Mファン編集部内「あしたは晴れだ！のテーマ」係まで。

さて、8月号のテーマは上記のとおり。3月号のAVフォーラムに掲載した『ミカン』はマニュアルからの完全な盗作だった。最近、盗作事件はずっとなかったので、編集部は大きなショックを受けた。なぜ、盗作をするのか、どこからが盗作でどこまでが参考なのか、などなど、盗作について自由に論じてほしい。これもハガキで「あしたは晴れだ！　8月号の意見」係まで。できるだけペンネームまたは本名を出してほしいが、8月号にかぎって完全匿名も可。

テーマも意見も、採用者にはMファン特製のテレカを進呈。ペンネーム歓迎だが、住所・氏名・年齢・電話番号は明記してほしい。

☆「ファンダム」への投稿募集中！応募要項の詳細は72ページ

※このコーナーへのご意見・ご感想・ご質問を募集します。かならずハガキで、MSX・FAN編集部「マシン語の気持ち」係まで(住所は72ページ)。このページでハガキを取り上げた方には特製テレカを差し上げます。

Øからわかる

マシン語の気持ち

第3回：背中あわせの2つのマシン語

↑このアスタリスクの雪景色が

↑吹雪に……。わかる？(わからん)

■2つのマシン語の働き

↑下のプログラム行70の2つのUSRで&HC000からと&HC3C0からの2領域に画面データを格納。行80のUSR1で取り出す位置を少しずつずらしながらVRAMへ転送すると、吹雪のような動きが実現する

前回、3つの16ビットレジスタ(HL、DE、BCの各レジスタ)にそれぞれパラメータをセットしてから使う「LDIRVM」というBIOS(バイオス)エントリを紹介した。これはメモリ(メインRAM)からVRAMへいっきょにデータの固まりを転送する(これをブロック転送という)すばらしい働きをする。

3つのレジスタにセットするものは、

HL：出発点
DE：目的地
BC：転送する量

となっていて、出発点とは転送元であるメモリのアドレス。目的地とは、転送先となるVRAMのアドレス。転送する量とは、転送するブロック全体のバイト数だった。

LDIRVMという名前には深い意味はない、と前回書いたが、それは無意味ということではない。じつは、そろそろこのページでも語ろうと考えつつある「アセンブリ言語」に「LDIR」ということばがあり、これはLoaDIncrementRepeat(ロードインクリメントリピート)の略で、「HLレジスタの指すアドレスからDEレジスタの指すアドレスへデータを転送し、HL、DEは+1、BCレジスタは-1し、BCの内容が0になるまでくりかえす」というとんでもなく長い意味を持っている。LDIRVMの最初の4文字は、じつにこのアセンブリ言語と深い関わりがある。まさに、このBIOSは「LDIR」しているではないか。残りのVMは前半が目的地のVRAMのV、後半が出発点のメモリのMだ。

ところで、じつはこのLDIRVM(&H005C)の3バイトまえの&H0059に「LDIRMV」というやつがいる。ピンときただろうか。こいつの名前はMとVがひっくりかえっているだけだ。

そのとおり、LDIRMVは、LDIRVMとは逆に、VRAMからメモリへブロック転送するBIOSエントリなのだ。

パラメータのセットもほとんどどうりふたつだ。

んん、ということは、なにかできそうだ……。とりあえず、SCREENØで「*(アスタリスク)」の吹雪(ふぶき)を作ってみましたけど。

■リスト　吹雪(ふぶき)あるいは往復ビンタ

```
10 CLEAR 200,&HC000:COLOR 15,1:SCREEN 0:
WIDTH 40:DEFINT A-Z
20 N=23:M=0:L=-1:K=38
30 READ A$,B$:A$=A$+B$:FOR I=0 TO 26:POK
E &HD000+I,VAL("&H"+MID$(A$,2*I+1,2)):NE
XT:DEFUSR=&HD000:DEFUSR1=&HD00E
40 DATA 210000ED5BF8F701C003CD5900C9
50 DATA 2AF8F711000001C003CD5C00C9
60 FOR I=0 TO 30:LOCATE RND(1)*40,RND(1)
*24:PRINT"*";:NEXT
70 A=USR(&HC000)+USR(&HC3C0):CLS
80 FOR I=N TO M STEP L:A=USR1(I*K+&HC000
):NEXT:GOTO 80
```

プログラムの解説

●行10：CLEAR文の&HC000は、VRAMからブロック転送してくるためにメモリをあけておくため。&HC000～&HCFFFには、少なくともSCREENØの4画面以上の容量がある。●行20：変数初期設定。ここの変数は行80のループで使われていて、Kは1回でずらす文字数(40だと丸々1行ぶん。つまり垂直に動く)、N、MはメモリからVRAMへ転送する幅でKを1単位としている。Lは増減調整用。たとえば、N=960、K=1に変えるとほぼ横スクロールになる(この場合Lはスピードを表す)。●行30：マシン語書きこみとUSR関数定義。●行40、50：それぞれUSR、USR1用のマシン語データ。●行60：「*」を散りばめる。●行70：その画面を2画面ぶん、メモリに格納。●行80：少しずつずらしながら取り出している。

■VRAMからメインRAMへブロック転送(USR)

アドレス	マシン語※16進表記(２桁で１バイト)		その気持ち
&HDØØØ	21	次の２バイトの数値をHLレジスタにセット	**転送元の開始番地をセット** ●21はおなじみ。HLレジスタに2バイトの数値をセットする命令。 ●転送元の開始番地の&HØØØØ(VRAM)は、SCREENØのパターン名称テーブルのアドレス。スクリーンモードを変えるときはこの数値を変更する。
&HDØØ1	ØØ	&HØØØØ	
&HDØØ2	ØØ		
&HDØØ3	ED	次の２バイトが示すアドレス(メインRAM)にある数値をDEレジスタにセット	**転送先の開始番地をセット** ●ED5Bは、DEレジスタにデータ(ここでは転送先のメモリのアドレス)をセットする命令だが、次に続く2バイトの数値をセットするのではなく、その数値が示すアドレスに入っている数値をセットするのだ。ああ、ややこしい。 ●F7F8は、USR関数の整数型引き数の格納アドレス。
&HDØØ4	5B		
&HDØØ5	F8	&HF7F8 ※上位下位２桁ずつが逆になっていることに注意。	
&HDØØ6	F7		
&HDØØ7	Ø1	次の２バイトの数値をBCレジスタにセット	**転送するデータの長さをセット** ●Ø1もおなじみ。BCレジスタに2バイトの数値をセットする命令。 ●Ø3CØは10進数の960で、40×24。SCREENØの1画面ぶんの文字数。つまり、パターン名称テーブルの容量だ。
&HDØØ8	CØ	&HØ3CØ	
&HDØØ9	Ø3		
&HDØØA	CD	次の２バイトが示すアドレスを呼ぶ	**BIOS「LDIRMV」を呼ぶ** ●前回紹介した「LDIRVM」とは双子の兄弟で、VRAMの「HL」番地から、メモリの「DE」番地(引数で2か所を指定)まで、「BC」バイトぶんをいっきょに転送する。
&HDØØB	59	&HØØ59	
&HDØØC	ØØ		
&HDØØD	C9	BASICにもどる	●1回ぶんの転送を終わり、BASICにもどる。

■メインRAM～VRAMへブロック転送(USR1)

アドレス	マシン語※16進表記(２桁で１バイト)		その気持ち
&HDØØE	2A	次の２バイトが示すアドレスにある数値をHLレジスタにセット	**転送元の開始番地をセット** ●2Aは、上のED5Bと同様、これに続く数値が示すアドレスにある数値をHLレジスタにセットする。ややこしい。 ●USR関数の引数として転送元のメモリのアドレスを入れると、F7F8を介してHLレジスタにセットされる。
&HDØØF	F8	&HF7F8	
&HDØ1Ø	F7		
&HDØ11	11	次の２バイトの数値をDEレジスタにセット	**転送先の開始番地をセット** ●11は、オアシスのようにすなおな命令。2バイトをDEレジスタにセット。 ●この数値はメモリからデータを転送する行き先、SCREENØのパターン名称テーブルの先頭アドレスだ。
&HDØ12	ØØ	&HØØØØ	
&HDØ13	ØØ		
&HDØ14	Ø1	次の２バイトの数値をBCレジスタにセット	**転送するデータの長さをセット** ●Ø1は、すなおに次に続く2バイトの数値をBCレジスタにセットする命令。 ●Ø3CØは、上記のUSRとおなじくSCREENØの1画面ぶんの文字数、つまり、パターン名称テーブルの容量。
&HDØ15	CØ	&HØ3CØ	
&HDØ16	Ø3		
&HDØ17	CD	次の２バイトが示すアドレスを呼ぶ	**BIOS「LDIRVM」を呼ぶ** ●前回から引き続いて登場。メモリの「HL」番地(引数で連続的に数値を変化させる)から、VRAMの「DE」アドレスへ、「BC」バイトぶんをいっきょに転送する。
&HDØ18	5C	&HØØ5C	
&HDØ19	ØØ		
&HDØ1A	C9	BASICにもどる	●すべてを終えてBASICにもどる。でも、すぐにまた呼び出される(行80)。

今月の講座はちょっと増ページして、SCREEN1のVRAMにせまってみた。VRAMは魅力たっぷりの宝箱だから、とにかく使ってモノにしよう。

VRAMの魅力

SB講座の読者のなかには、VRAMといわれてもピンとこない人も多いだろう。

かんたんにいってしまえば、VRAMとは画面表示に関係するデータのしまわれているところのことだ。

でも、それだけじゃVRAMがなんだかよくわからない。

「わからない」という気持ちはやっかいなもので、いったんそう思いこんでしまうと、なかなか理解できなくなってしまう。

そこで今回の講座では、VRAMの仕組みと魅力を理解するための手助けをしよう。

■VRAMという宝箱をちょっとのぞいてみよう

まずは難しいことはぬきにして、VRAMの楽しそうな雰囲気をつかんでほしい。

ではさっそくMSXの電源を入れて、右のキーボードにふれてみよう①を実行しよう。

画面にはなにも変化はないが、ちょっとスプライトを表示する命令を打ちこんでみよう。

ここで、「スプライトパターンを定義しなくていいの?」と思った人はなかなか冴えてるぞ。

ふつうならスプライトパターンを定義しないとスプライトは表示されないところなんだが、さっき打ちこんだキーボードにふれてみよう①で、MSXの文字とおなじ形のスプライトパターンが定義されているのだ。

つぎにキーボードにふれてみよう②を打ちこんでみよう。

画面にちらっとスプライトが表示されただろう。

カーソルを画面の上に移動して、そのへんに文字を打ちこんでみよう。

画面のところどころにスプライトが現れただろう。

じつは、PUTSPRITE命令を使わなくても、スプライトを表示できるのだ。

VRAMにはスプライトの色や位置、どんなパターンを表示するかなんていう情報がしまわれている部分があり、画面に文字を表示すると、その部分のVRAMが変化してスプライトが表示されるのだ。

こんな遊びができるのも、VRAMの魅力のひとつだろう。

■VRAMの楽しさはまだまだたくさんある

ファンダムに掲載されているプログラムには、よくVPOKEとかVPEEKといった命令をみかける。

そういったプログラムでは、みんなVRAMの良さを利用しているのだ。

いろんな形の色つきの文字できれいにほどこされたゲーム画面なんかはまさにそう。

VRAMの魅力は数え上げたらきりがないのだ。

‼キーボードにふれてみよう①

```
BASE(9)=BASE(7)
```

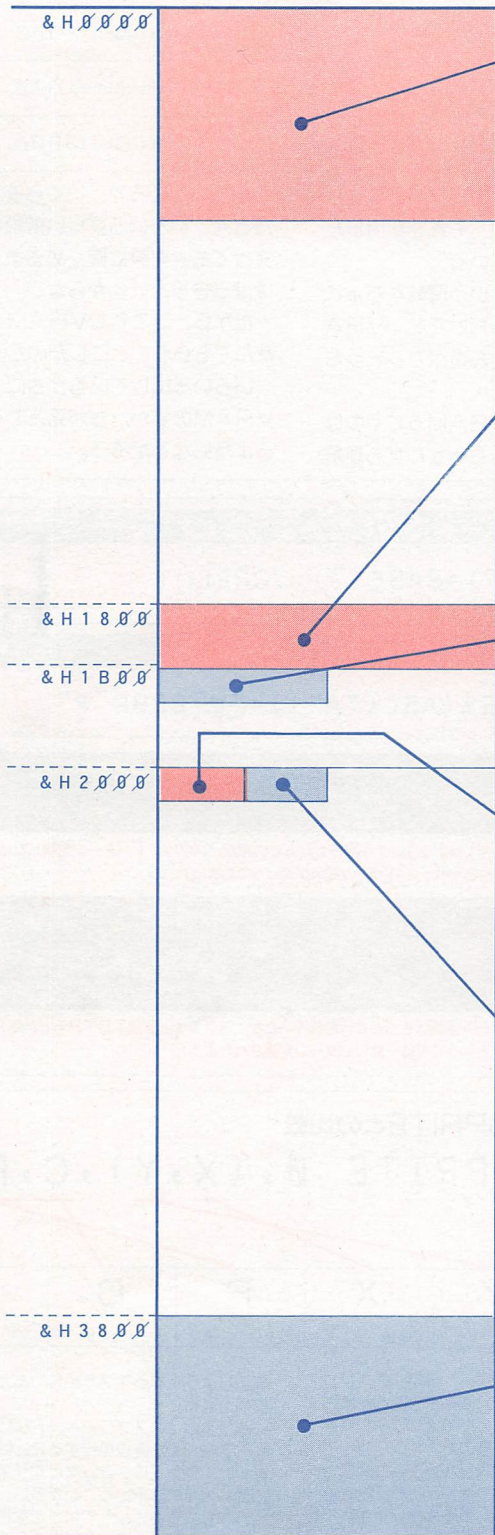
↑キーボードにふれてみよう①を実行したあと、PUTSPRITE命令で適当にスプライトを表示させてみる。スプライトパターンは定義されてないはずなのに……!?

‼キーボードにふれてみよう②

```
BASE(8)=BASE(5)
```

↑さらにキーボードにふれてみよう②を実行すると、画面にはスプライトがウジャウジャ表示されてしまった。カーソルを上に移動して文字を打ちこむとスプライトが反応する

SCREEN1のVRAM

VRAMマップ

SCREEN1のVRAMマップ。空きエリアがたくさんある

各エリアの解説

■キャラクタパターンジェネレータテーブル(&HØØØØ~&HØ7FF)

●内容

文字(キャラクタ)の形の情報が格納されている。SCREEN命令で画面をSCREEN1にしたとき、保存されているデータが初期化される。

●アドレス

ここの領域の開始アドレスはBASE(7)の位置。ふつうは0になっている。データはコード順に1文字につき8バイトずつ、全部で2048バイトの大きさがあるので、アドレスの計算方法はその文字のコード×8となる。ただし、VRAMではキャラクタコードとは少しちがったコードで文字の管理をしていて、ふつうの文字はキャラクタコードとおなじだが、グラフィックキャラクタは0~31のコードで管理されている。これはVRAMでは共通のコードなので覚えておこう。

■パターン名称テーブル(&H18ØØ~&H1AFF)

●内容

画面のどこに、どんな文字を表示しているかの情報が格納されている。CLSなどで画面を消そうとすると、ここの内容がすべて空白に書き変わり画面が消える。ここの情報が書き変われば、画面もそれに応じて変化していくのだ。ここはスプライトと文字の衝突判定に使用されることが多く、慣れるとよく使うところ。

●アドレス

BASE(5)のアドレスからこの領域で使用される。領域の大きさは、横32×縦24の768バイトで、各アドレスに対応する画面の位置は、画面のいちばん左上から横に1文字につき1バイトずつ、いちばん右までいくと次の行のいちばん左に移動し、最後がいちばん右下になる。ここではWIDTHの値に関わらず、横の文字数はつねに32、縦の行数は24に固定されている。だから、LOCATEØ,Øの位置が、必ずしもこの領域の始めになるとは限らないので注意が必要。

■スプライトアトリビュートテーブル(&H1BØØ~&H1B7F)

●内容

ここにはスプライトの表示に関する情報がまとめられている。スプライトは基本的にスプライト面で管理されていて、面ごとに表示するスプライトの座標、色、パターン番号が格納されている。

●アドレス

この領域の開始アドレスはBASE(8)の値から。スプライト面は0~31の全部で32面あり、1面につき表示するスプライトのY座標、X座標、色、パターン番号の合計4バイトが使用される。だから領域の大きさは128バイトとなる。ファンダムではしばしば使われているが、直接ここを使うより、PUTSPRITE命令を使うほうがわかりやすい。

■カラーテーブル(&H2ØØØ~&H2Ø1F)

●内容

SCREEN1の画面で表示される文字の色情報が格納されている。中途半端な指定方式で、コード順に8文字につき2色(文字の色と背景の色)を指定する。COLOR文で画面の色を変えると初期化される。ファンダムではとてもよく使われている領域だ。

●アドレス

BASE(6)のアドレスから使用される。256種類の文字の8文字単位の色指定なので、領域の大きさは32バイトとなる。格納されるデータは、前景色(文字の色)×16+背景色となっている。てっとりばやく効果的な装飾をほどこせるので、使用頻度は高いところだ。

■パレットテーブル(&H2Ø2Ø~&H2Ø3F)

●内容

MSXでは、0~15のカラーコード(パレットコード)が使えるが、そのパレットの赤、青、緑の各成分の情報が保存されているところ。通常はCOLOR=(パレット番号,赤の輝度,緑の輝度,青の輝度)でパレットを切り換える。COLOR=RESTOREにより、ここの情報がパレットに切り換えられ、それまではここの値を変えてもパレットは切り換わらない。SCREEN命令かCOLOR=NEWの実行で初期化される。

●アドレス

アドレスは&H2Ø2Øから始まり、各パレットにつき2バイトずつ、計32バイトの領域を持つ。めったに使わない。

■スプライトパターンジェネレータテーブル(&H38ØØ~&H3FFF)

●内容

スプライトパターンの保存場所。スプライトパターンの登録は8×8ドットのパターンが256枚分できるが、領域の大きさが固定されているので、16×16ドットのスプライトでは64枚しか登録できない。SCREEN命令を実行したときの、第2パラメータにより初期化される。

●アドレス

BASE(9)の位置からキャラクタパターンジェネレータテーブルとおなじように2048バイトの領域がある。両者の働きはよく似ていて、文字の形かスプライトの形かの違いにすぎない。ただ、文字の形は定義用の命令はなく、スプライトにはSPRITE$が用意されている。

どんどん使っておぼえよう

P49の図はマニュアルなどでわりとよく目にするVRAMマップというものだ。

これは、初期状態のSCREEN1のVRAMが、どんな目的のために、どのように使われているかを表したものだ。

はじめのうちはかなり抵抗のある図だが、慣れてくれば必要なものになってくる。

VRAMの各領域に対する解説には、ひととおり目を通してもらえただろうか。

けっこう硬めの解説だったので、よくわからないという人も多いだろう。

ここでは、各エリアにもう少し踏みこんでみようと思う。

■BASE関数を使ってVRAMで遊ぼう

右の表は各エリアの初期アドレスを並べたものだが、アドレスの値といっしょにBASEなるものが書かれている。

このBASEという関数は、ほとんどのマニュアルでは説明を省略されているもので、引数によりVRAMの各テーブルのアドレスを教えてくれる。

また、これに数値を設定すれば、つぎからはその数値の場所がアドレスとして使用される。

■SCREEN1の各エリアの初期アドレス

エリアの名称	初期アドレス
キャラクタパターンジェネレータテーブル	BASE(7)=&HH0000
パターン名称テーブル	BASE(5)=&HH1800
カラーテーブル	BASE(6)=&HH2000
スプライトアトリビュートテーブル	BASE(8)=&HH1B00
スプライトパターンジェネレータテーブル	BASE(9)=&HH3800

下にある各エリアの少し詳しめの解説では、それを利用した遊びを試みている。

BASEという関数をちょこっといじくるだけでも、VRAMはじゅうぶん遊べてしまうものなのだ。

まったくVRAMってやつは使っていなくちゃぜんぜん理解できないところで、いくら役割だとか、いろいろ詳しい解説を受けても、実際に確かめるまでははっきりとはわからない。

だから、ここでもVRAMで遊んでもらうことにしたのだ。

いろいろ試しているうちに、VRAMの姿かたちが見えてくるようになるだろう。

2つのジェネレータテーブル

ここではキャラクタパターンジェネレータテーブルとスプライトパターンジェネレータテーブルについて、少し踏みいってみよう。

始めのページにあるキーボードにふれてみよう①でも登場した、
BASE(9)=BASE(7)
という命令には、いったいどんな意味があるのだろう。

ここでも、それを利用した遊びをもうひとつ紹介しよう。

始めのページでは、スプライトパターン定義を一瞬にしてやってしまうというもので、スプライトの表示にまで触れていた。

こんどはキャラクタの側でのメリットを見てみることにするのだ。

右のキーボードにふれてみよう③と④を実行しよう。

なんと、スプライトパターン定義に使うSPRITE$という関数で、スプライトパターンを定義したら、キャラクタパターンの定義までされてしまったのだ。

これはじつにおもしろい遊びで、じゅうぶん実用性があるのだ。

ふつうでは、キャラクタパターン定義は、VPOKEを使って直接VRAMを書き換えるしかなかったが、このように関数で定義できるので便利だし、スプライトとキャラクタでおなじパターンを使うときなど、一回の命令実行で両方のパターン定義ができる。

こんなことができる理由も、先に示したBASE関数のしわざなのだ。
BASE(9)=BASE(7)
の実行で、キャラクタパターンジェネレータテーブルとスプライトパターンジェネレータテーブルがおなじ位置に設定されたことになり、VRAMの内容が変われば、両方のジェネレータテーブルに影響が出てくるのだ。

2つのジェネレータテーブルは遊びがいがあるので、いろいろ試そう。

‼キーボードにふれてみよう③

```
BASE(9)=BASE(7):SCREEN1
```

‼キーボードにふれてみよう④

```
SPRITE$(ASC("A"))="♥~BBBB~♥"
```

```
SPRITE$(□SC("□"))="♥~BBBB~♥"
Ok
```

↑キーボードにふれてみよう③と④を実行したあとの画面。スプライトパターン定義したはずなのに、なぜかアルファベットの「A」の文字が変わってしまった

```
SPRITE$(□SC("□"))="♥~BBBB~♥"
Ok
PUTSPRITE 0,(100,100),8,65
Ok
□□
```

↑スプライトパターン定義はきちんと行われていたか、スプライトを表示してみると、きちんと行われていた。ということは一緒にパターン定義されたようだ

スプライトアトリビュートテーブル

スプライトアトリビュートテーブルとは、スプライトの表示に関するデータの保存されているところだ。

スプライトはスプライト面というもので管理されていて、1つの面に表示できるスプライトは1枚に限られていたり、スプライトが重なったとき、どちらが優先されて表示するかも、この面番号に関係してくる。

スプライト面番号は0～31まであり、画面にはスプライトは32枚までしか表示できない仕組みだ。

ここでは、このテーブルの詳細を説明することにしよう。

開始アドレスはふつうは&H1B00からになっていて、BASE(8)の値によって変化する。

データは各スプライト面ごとに4バイトずつ、続けて保存されている。

1バイト目は表示するスプライトのY座標が入るが、格納されるデータはスプライト座標となる。

また、ここの値が209になるとそのスプライトは表示されず、208ではこのスプライト面以降のスプライトは表示されないので注意が必要だ。

2バイト目は表示するスプライトのX座標が入る。

3バイト目は表示するスプライトのパターン番号が入る。

このパターン番号は、スプライトモードが8×8のときはそのままの番号が入るが、16×16のモードのときは、連続した4つのパターンで1つのスプライトとみなした数値が入る。

かんたんにいえば、0～3のパターンを合わせてパターン番号0のスプライトとするので、0～3のどれを書きこまれてもおなじ形のスプライトパターンが表示されるのだ。

最後の4バイト目はカラーコードでふつうは0～15の値が入るが、128を足した値が入ると、X座標が－32されてスプライトが表示される。

Y座標、X座標で指定する座標は、表示しようとするスプライトの左上の座標となる。

ふつうはこのスプライトアトリビュートテーブルを直接操作することは少なく、1画面プログラムなどでリストの節約のために用いることが多い。

しかし、場合によってはここを操作してとても楽しいことができるので、いつかこのページで紹介しよう。

■PUTSPRITEとの比較

PUTSPRITE 0,(X,Y),C,P

VRAMで遊ぶときの注意

ここまでSCREEN1のVRAMについてひととおり触れてきたが、ここにVRAMを使うときの注意をまとめておく。

今回の講座では、BASE関数の内容を変えていろいろ遊んでみたが、遊び終わったらリセットしたほうがいいだろう。

たとえば、キーボードにふれてみようの①か③を実行したあとで、SCREEN，1などと実行すると、画面はとんでもないことになってしまう。

このときは、SCREEN1をもういちど実行すればもとにもどるが、キャラクタパターンやスプライトパターンは初期化されてしまうので注意。

VRAMに一生懸命データをセットしたあとでの注意として、SCREEN、COLOR、CLS、WIDTHなどの命令を使うときには注意してほしい。

これらの命令は、少なからずVRAMに影響を与えるもので、たとえばCOLOR命令を使うと、カラーテーブルが初期化されてしまうのだ。

プログラムでVRAMを操作するときは、画面に関係した初期設定を行ってからでないと、このような悲劇がうまれる。

■VRAMの更なる魅力

SCREEN1のVRAMを操作して遊ぶ。

これはかなり楽しい作業で、わかればわかるほどハマっていくものだ。

しかし、ここにあげたいくつかの例に止まらず、VRAMにはまだまだたくさんの遊びが隠されている。

下にあるパターン名称テーブルのカコミでもちょっと紹介した、ページ切り換えというテクニックや、最近、また質問が増えてきた多色刷りモードなど、いったいいくつあるのだろう。

数えるのが面倒なので、数えないが、VRAMだけではこれらのテクニックは使えないとだけいっておこう。

べつにテクニックの出し惜しみをしているわけではなく、このあたりの話になってくると、いろいろと予備知識も必要になってくるし、スーパービギナーの域を超えてしまうからだ。

VRAMは理解しておき、何かのときに利用するところだと思うようにしよう。

さて、今回までずっとVRAMに関することで話を進めてきたが、次回からは少し視野を変えて、プログラム的な部分にせまってみよう。

パターン名称テーブル

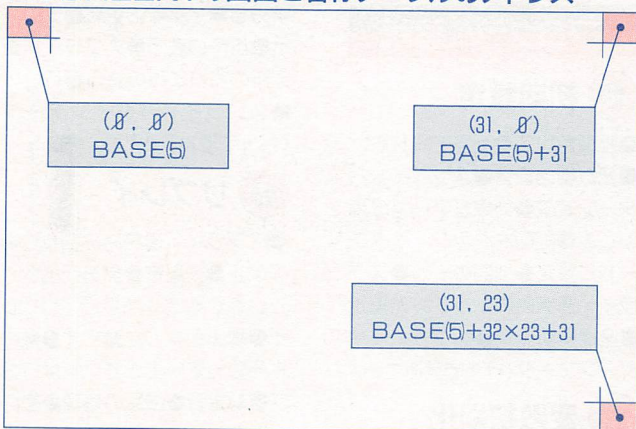
SCREEN1の画面では、横の文字数は最大で32文字、縦の行数はファンクションキーの内容を表示する行を含めて24行まで使える。

この32×24の文字を表示する画面のことをパターン名称テーブルと呼び、VRAMのパターン名称テーブルは実際にデータの書きこまれる画面ということで、アクティブページと呼ばれる。

実際にデータの書きこまれる、という意味は、カーソルのあるところに、文字を書きこめるということだ。

わざわざパターン名称テーブルという名前があるのに、アクティブページなどという呼ばれ方までしているからには、当然、理由がある。

パターン名称テーブルには、表示と読み書きの2つの画面があるのだ。

■SCREEN1の画面と名称テーブルのアドレス

■名称テーブルのアドレス計算方法

BASE(5)+Y座標×32+X座標

ここで扱うのは、読み書き専門で、内容を変えたりできるが、表示のほうはただ表示するだけだ。

なぜこのようにわかれているか、なんてことはわたしの知るところではないが、じつはこのオカゲで楽しいことができるのだ。

ページ切り換えと呼ばれているテクニックがそれで、かんたんにいえば、紙芝居のようにVRAMにいくつかのパターン名称テーブルを作っておき、それをあとから順番に表示してアニメーションさせるものだ。

P49で紹介したVRAMマップを見てみると、かなりの部分が使われていないのがわかる。

この空いている部分にいくつかパターン名称テーブルを作り、アニメーションさせるのだ。

詳しいやり方はここでは紹介しないが、機会があったらいつか紹介しよう。

ところでパターン名称テーブルにはまだいくつかの利用法がある。

その中で使用頻度の高い、スプライトと文字との衝突判定をするには、このテーブルの存在は不可欠なのだ。

この方法を使うためには、スプライト座標とテキスト座標を、正しく理解していないとうまくいかないが、試しながらやって覚えるのもいいだろう。

パターン名称テーブルのアドレスの計算方法は、上にあるように、BASE(5)+Y座標×32+X座標となっていて、この座標はWIDTHの値に関係しない決まった座標系のものだ。

左にある図は、SCREEN1のテキスト座標系とアドレスとの対応を表している。

ちょっとHOMEキーを押して、カーソルをいちばん左上にしよう。

カーソルを移動させたら、何かの文字キーを押しっぱなしにしてほしい。

ずうっと文字が表示されていくが、パターン名称テーブルはちょうどこれと比例してアドレスが変化するのだ。

最後に、

WIDTH32：KEYOFF

を実行して、LOCATE31，23の位置、つまりいちばん右下に文字をPRINT文で表示させてみよう。

結果はうまくいかない。

ここにはVPOKEで直接パターン名称テーブルを書き換えないと、文字は表示できないのだ。

カラーテーブルとパレットテーブル

ここでは色に関する2つのテーブルをまとめて紹介しよう。

カラーテーブルは慣れるとしょっちゅう使うところだが、パレットテーブルはほとんど使わない。

しかし、覚えておいても損ではないので、よく読んで理解しよう。

■カラーテーブル

カラーテーブルとはSCREEN1の画面に表示される文字に、8文字ごとの色指定ができるもの。

8文字ごとの色指定といっても、自由な組み合わせではなく、8文字のセットは決まっていて、キャラクタコードの順番に8文字単位となる。

また、指定はVRAMでの文字コード順になっているので、グラフィックキャラクタの色指定からとなる。

アドレスの計算方法は、

BASE(6)+その文字のVRAMでの文字コード¥8

となる(ここで使っている¥マークは計算記号で、割り算と似た意味を持つ)。

カラーテーブルは、ちょっと変えるだけでかなりの効果があるので、はやく使いこなせるようになろう。

■パレットテーブル

パレットテーブルは、現在のカラーパレットの内容の保存場所のことだ。

これは、SCREEN1の画面でもMSX1にはないもので、COLOR命令を使ってパレットを切り換えるとここに情報が保存される。

ほとんど使うことはないが、画面をBSAVEで保存したときのパレットの切り換えなどで利用する。

パレットの切り換えのしかたはCOLOR=RESTOREで行う。

■カラーテーブルの内容

8文字単位の色データ(前景色×16+背景色)

■パレットテーブルの内容

2バイトで1セット(1バイト目……赤成分×16+青成分／2バイト目……緑成分)

〈ファンダムニュース／読者アンケート4月号結果発表〉4月号のファンダムプログラム、BEST5！　5位は穴に落ちないように左へ進んでいく「SKELETON」。4位はペットを助けに落ちていく「PET FALLII」。同じ色のブロックを重ねたらゲームオーバーとなる「SUBMERGE」が3位。2位にはコンピュータ相手にカードゲームで熱中する「SIEGE」。そして1位はアクション＆パズルゲームの「タコ＆イカ」だ。

気孔法

MSX MSX2/2+RAM8K BY まもてん

▶遊び方は38ページ

このプログラムの行3と行7にある「■」と「※」は、キーボードからは直接打ちこめない文字です。これらの文字は、KEY1, CHR$(255):KEY2, CHR$(254)を実行し、F1キーとF2キーで打ちこめます。

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN1,3,0:DEFINTA-Z:WIDT
H30:POKE-1757,56:FORI=0TO13:READA$:LOCAT
E-(IMOD12>1):PRINTA$:NEXT:SCREEN2:LINE(0
,127)-(255,191),2,BF:ONSPRITEGOSUB7:X=6:
Y=26:DATA8<8π888ππr,8<8ト!PXt,"9=:トrπr$ニ
2 M=62:N=18:O=8:P=-(BMOD3+B¥11+1)*(BMOD1
1<10):H=1+P¥5+P¥6+(P¥7)*7-(P=0)*4-(P=2)
3 F=F+(F>0):M=M+F+2*(P<>2)+(PMOD6<4)-RND
(1)*(P=0)*4-(M<0)*62:N=N+O:O=O+1:I=(P-2)
*(P>2):IFO>-ITHENO=I:DATA`みみ`,いT8※8Tい
4 PUTSPRITE1,(M*4,N*4+(P=3)*40+(P=1)*M+2
),10+P+(P>5ORP=3)*9,P+5:DATApみp年や木分┐
5 IFXMOD2=0THENIFTTHENC=C+2:D=D-E:E=E-1:
S=0:T=-T*(D<29)ELSET=-STRIG(0)*2:C=X+4:D
=53:E=3:IFTTHEND=Y:GOTO5ELSES=STICK(0)
6 X=X+(S=7ANDX>0)-(S=3ANDX<44):W=(W-(W>0
ORS=1))MOD10:Y=Y-(W-5)*(W>0):PUTSPRITE0,
(C*4,D*4),2,3:PUTSPRITE2,(X*4,Y*4),15,XM
OD2+T:SPRITEON:GOTO3:DATA分秒4タ,`み0bチチq>
7 SPRITEOFF:PLAYA$:T=0:IFX>M-4THENPLAY"E
CEC":POKE-869,1:RUNELSEH=H-1:F=6:IFHTHEN
RETURN3ELSEPLAY"BA":PUTSPRITE0,,6,4:B=(B
+1)MOD45:F=0:RETURN2:DATAπXわ~?円秒,年木21m■>
c,土ra※?g月月,0bむ=>fテ月,XシすEN4木└3,V15L3203G
```

変数の意味

スプライト座標

C、D……気の座標
M、N……敵の座標
X、Y……自分の座標

その他の変数

A$……スプライトデータの読みこみと効果音データ用
B……倒した敵の数
E……気のY座標増分
F、O……敵の座標増分
H……敵の耐久力
I……ループ用
P……敵の種類
S……スティック入力用
T……トリガー入力、自分の状態
W……自分のY座標増分

プログラム解説

① 初期設定

●画面色設定●画面モード設定●変数型の宣言●スプライトパターン定義●効果音データの読みこみ●画面をグラフィックモードに設定●地面の表示●スプライト衝突時の割りこみ先指定●座標初期設定●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

② 変数初期化

●敵の座標設定●敵の種類の決定●敵耐久力の決定

③ 敵の移動

●敵の種類から移動増分決定●敵の座標を更新●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

④ 敵の表示

●敵のスプライトを表示●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

⑤ 入力判定

●自分が動いているか判定⇨気を発射中であれば気の座標を計算する●トリガー入力判定⇨トリガーが押されていたら行5へ/スティック入力

⑥ 自分の移動

●X座標の更新●Y座標増分を求める●Y座標の更新●気の表示●自分の表示●スプライト衝突時の割りこみの許可●行3へ●スプライトパターンデータ(行1で読みこみ)

⑦ リプレイ

●スプライト衝突時の割りこみの禁止●効果音●自分が倒されているか判定⇨効果音/リプレイ●敵の耐久力を減らす●敵の生死の判定⇨生きていれば行3へ●効果音●爆発の処理●敵の出現カウンタの更新●行2へ●スプライトパターンデータと効果音データ(行1で読みこみ)

プログラマからひとこと このゲームの短所とその他もろもろ

【まもてん】まもてんです。こんにちは。夜読んでいる人にはこんばんは。朝読んでいる人はまた夜にでも改めて読み返してください。さてこのゲーム、自慢はというと、ふざけたタイトル、ふざけた自分とボスの名前、グラフィック記号やひらがな、カタカナのとびかうきたないプログラム、貧弱な効果音、質素なゲーム画面、そしてむちゃくちゃな1画面テクです。むちゃくちゃ書いているけどこのゲーム、じつはとてもおもしろいです。ぜひ遊んでみてください。5分であきます。話は変わりますが、おかげさまで高校に入ることができました。いったいなにがおかげさまかは知りませんが。最後に質問ですが、イラストは濃い芯(2B以上)ならえんぴつやシャーペンでもいいですか? (編集部注:かまいません)

粟村龍也
通称ラゴン
1976年1月25日生
水がめ座 B型
・お元気でしょうか。
新しく始まる高校
生活を精一杯が
んばっていただきたい。
by まもてん

〈いじわるファンクションコール/4月号のフォロー①〉「タコ&イカ」のプログラムで、行1020を打ちこみ終わったら「Overflow」が出てしまうという質問電話がきた。「そんな、ばかな」と思いつつ調べてみた結果、行1000からのREM文(実際はマシン語データ)の最初に打ちこむ「'(アポストロフィー)」を間違えて、「'(シングルクォートレフト)」を打ちこんでいくと行1020で「Overflow」が出た。(次のページにつづく)

Difficult Landing ディフィカルト・ランディング

MSX2/2+ VRAM64K BY 松岡一孝[2]

▶遊び方は38ページ

```
1 COLOR15,1,1:SCREEN5,1,0:R=RND(-14):FOR
I=0TO212:P=PEEK(I+800):PSET(P,I),IMOD3+2
:NEXT:FORI=0TO7:VPOKE30721+I,255:VPOKE30
736+I,24:NEXT:OPEN"GRP:"AS1:SOUND6,18
2 DEFFNS=RND(1)*175+25:DEFFNR=(INT(RND(1
)*10)-5)/10:C=FNR:D=FNR:G=FNS:H=FNS:Y=99
3 LINE(E,200)-(E+20,212),1,BF:FORI=2TO4:
COLOR=(I,0,I*2-2,I*2-1):CIRCLE(G-I,H-I),
(6-I)*2,I:PAINT(G-I,H-I),I:NEXT:LINE(G,2
00)-(G+20,212),5,BF:SOUND7,183:X=120:E=G
4 S=STICK(0):A=(S>5ANDV>-8)-(S>1ANDS<5AN
DV<8):B=((S=8ORS=1ORS=2)ANDW>-8)-(S>3AND
S<7ANDW<8):V=V+A+C:W=W+B+D:X=X-V:Y=Y-W
5 VDP(24)=(Y+149)MOD255:PUTSPRITE0,(X,Y)
,10,0:PUTSPRITE2,(X,Y+B*9),ABS(B)*9,2
6 PUTSPRITE1,(X+A*14,Y+8),ABS(A)*9,1:IFP
OINT(X+8,Y+18)=5THENN=N+1:BEEP:GOTO2
7 SOUND8,-(S>0)*13-(S/2=S¥2)*2:IFX>4ANDX
<238ANDY>-10ANDY<194THEN4ELSEFORI=0TO50
8 D=RND(1)*31:SOUND6,D:SOUND8,15:VDP(24)
=ABS((Y+D¥3+144)MOD256):NEXT:Y=Y+(Y<0)*Y
9 PSET(80,99):PRINT#1,"GAME OVER";N+1
10 SOUND8,0:FORI=0TO255STEP.5:Y=Y+I:Y=Y+
(Y>255)*Y:VDP(24)=Y:NEXT:POKE-869,1:RUN
```

プログラマからひとこと

MSXの未来を問う

【松岡一孝[2]】E社が16万円の98互換機を出し、N社も21万円の98を出した。そのうえ海外からは世界のIBMが20万円以下のIBM−PCを日本に派兵し、むかし60万円くらいしたMacintoshも安くなって、AMIGA(ターボR以前最安の16ビット機)も本格的に日本で使えるようなセットができた。このまま続けば、その値段はどんどんさがるだろう。このままではMSXの立場はどんどん危なくなってくる。ターボRはCPUは速いが、いちどに64Kしかアクセスできないため、CPUが直接VRAMにものを書きこめない。そのため描画スピードは遅い(MSX2／2+もだが)。98ではBASICでもじゅうぶんスピードのある実用ソフトを作れる(大戦略IIIはBASICだそうだ)。しかしターボRにはそれほどのスピードはなぜかない。しかも実用ソフトがほとんど出ていない。ただ、下劣なアダルトソフトのみが数だけはある。そしてそれを助長させたのはアダルトソフト社に妥協(好意?)的なMファンもだということをいいたい。MSXは自らの命を削りつつあるのだ。

【編集部注】下から4行分は少しいいすぎだとは思うが、一部正論でもある。ただ、下のメッセージの意味は不明。

自分の趣味なら何をしても
許される?その様なエゴイストが
誘拐殺人を起こしたのをもう
忘れたのか?
編集部もファンダムライブラリー
(本)の中でそういうものの宣伝を
するのをやめてくれ!!

変数の意味

グラフィック座標

E……着陸台の座標
G、H……惑星の座標

スプライト座標

X、Y……自機の座標

その他の変数

A、B……炎の座標、スティック入力による増分用
C、D……重力計算用
D……乱数の代入用
FNR……重力を決める乱数の発生用ユーザー定義関数
FNS……星の位置を決める乱数の発生用ユーザー定義関数
I……ループ用
N……ステージ数
P……ROMの読みこみ用(星の表示に使用する)
R……乱数の初期化用
S……スティック入力用
V、W……自機の加速用

プログラム解説

① 初期設定

●画面初期設定●乱数初期化●星の表示●スプライトパターン定義●グラフィック画面への文字表示準備●PSG設定

② 変数初期化

●ユーザー定義関数定義●変数の初期化

③ 着陸台の表示

●古い着陸台の消去●パレット切り換え●惑星の表示●着陸台の表示●PSG設定

④ 自機の座標更新

●スティック入力●スティックの状態による増分の変更●加速度の計算●自機座標の更新

⑤ 自機の表示

●ハードウェアスクロールの実行●自機の表示●炎の表示

⑥ 着陸判定

●炎の表示●うまく着陸できたか判定⇒ステージを1つすすめる／効果音／行2へ

⑦ サウンド

●効果音●自機のはみだし判定⇒はみだしていなければ行4へ●ゲームオーバーのループ開始

⑧ 画面を揺らす

●効果音●画面を揺らす●Y座標の修正

⑨ ゲームオーバー

●メッセージ表示

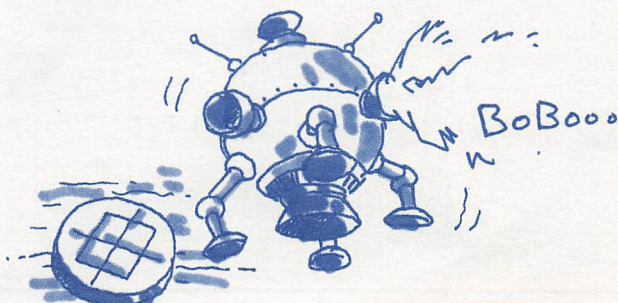
⑩ リプレイ

●音を消す●画面のスクロール処理●リプレイ処理

〈いじわるファンクションコール／4月号のフォロー②〉SHIFTキーを押しながら数字の7が書いてあるキーを押すと表示されるのが「'(アポストロフィー)」で、SHIFTキーを押しながら@(アットマーク)の書いてあるキーを押すと表示されるのが「`(シングルクォートレフト)」である。間違わないようにね。

PLAY WITHOUT PREJUDICE VOL.1

プレイ ウィズアウト プレジュディス

MSX MSX2/2+ RAM32K BY HEROIC WARDER ▶遊び方は39ページ

注意　このリストはほとんどがREM文形式のマシン語プログラムになっています。打ちこむときは1文字ずつ注意して打ちこんでください。また、リスト中の「■」、「⑨」、「Ⓐ」、「※」の文字は、キーボードから直接打ちこめない文字なので、KEY1, CHR$(255):KEY2, CHR$(144):KEY3, CHR$(160):KEY4, CHR$(254)を実行すれば、F1キーで「■」、F2キーで「⑨」、F3キーで「Ⓐ」、F4キーで「※」が打ちこめます。⇒P67を参照

```
1 CLEAR9,&HCAØØ:DEFUSR=&H8Ø1C:A=USR(Ø)'ン
!、♠!ØハッGゆ>7ヨØWン~タン#ァ(!ぁ_むOヒ9ヒ9ヒ9にらへJくゆヒ#
~っWz=W(ルむØにむテヒヒ!※へ(ら>7ヨØン#= ろ(ヌラルヘオメワメゥえ
ハ・あネナ●ミャ°レはゥり♥タあコルやクヌちマめむオやセえオヨィうもやソオぁねぬ
みク"はッムマO°り⑨・とタかはむ・ョヨソレロやウほあネテるチねチッャャ♥ょく♦
Ⓐソたノ」ウチみヌっスキたチチシイ、いぃた「。ね♠エ♠ょゅイ♠♠ち♠♥みしゃぁめ
2 'ゆクメゥぁⒶあ⑨ゆ♠こ♠ぁローたやコワョエちハたやエめタヌォへもイレてのぁ
ナマテャ♠」らんほOねゆクメゥぁィあ⑨や♠こ♠ぁローたやシきミヨホⒶたせてレケ♣
もノズ■タテタぉワぁッ"°た。た●ほ♦ちみりこ※"ラ⑨ちルアヒろうへけめるルり♦
わアしセソてノテひへム♠こてょ、ツツゥOウふ"エぬヒにてケャふぬえりモネOイっキ
せカィぃィな♠ニユヒはトクし♠ぬ「「ほシぬたセカト♠ゅO■はょ」さ「♠をせふふキ
え。」え♣こ※ッこ♥なユね「ぇ。ⒶあルめるミょユⒶ°ぁ。くンョエちハねみエめニ
3 'まォナにてケャょヌこーなぃ、す♠トツく♠ね♠しこみ♠マⒶメのOぇ♥いニ・メ
ゥトコ。ャヌⒶぉに♦ぇス「まクしイせッ♠タⒶミなウの※れち。なキらメゅぁへこせね
シょけよテ・メのエレュかヒ・メね、♦ゥネにエこへニもナOわタけャそイャロかありウ
た⑨タ♦ロー⑨ひ※ウア♦さフ♠ウュみ♠ニまヒ⑨メィ⑨ーⒶわケせトワンョエぬヒねり
・ムミテにあためるモせャツを♦っミツかもぬへム♠ぁフへぃ♠ャあキせシへぃ♠スにね
タ♣っサそッサハほめロ°ハ※ヨスョわⒶラきむに、けホゥゅゅッサネまぬ♥ャラⒶえ
4 'ケとえ⑨つ"ヌォラるヤミ♦んO⑨♠「マやえタ♥ょぃつっをヤ」せなネゥとカエ
ぬヒね"ルラホウェあメイとえめヌこウなマトャへぃ♥へム♠こきルく♠を●、ぁ♠け⑨
アれタさぬてOうさ「♠・⑨ワすぃ♠。。えツこヲッこウなネィゅヌきハあⒶよ♠たゥり
♥へりクⒶくィ♠シぁぉ♥わンョきさゅなーコすョきこーなーコこケⒶアユにるルャッケ
そぁテマをョかソさけなーコせゥひナマサるシいさねォァ⑨ウまアへしチネみナ°みっん
♠※せほニ♠いンこ」ぃスマうにィムヒシん°♣れンめっぁテ※まチスセょツみほャり
```

変数の意味

A……USR関数の呼び出し

プログラム解説

①マシン語の実行

●マシン語領域の確保●USR関数定義●マシン語の実行(展開後メイン処理へ)●展開用マシン語プログラム

②~④REM文

●REM文形式のマシン語データ

マシン語解説

&HCA30~&HCA8C
おせぞー氏の思考ルーチン

&HCA8D~&HCA98
画面から仮想画面へ転送

&HCA99~&HCAE5
プレイヤーがパスか判定

&HCAE6~&HCB00
盤上での重要度の判定

&HCB01~&HCB14
座標入力処理

&HCB15~&HCB85
プレイヤーの処理

&HCB86~&HCB95
盤の評価用データ

&HCB96~&HCB9D
画面表示用データ

&HCB9E~&HCBCA
ゲームで使う文字列のデータ

&HCBCB~&HCC25
初期設定

&HCC26~&HCC3E
メインルーチン

&HCC3F~&HCC8F
BASICへ戻る処理

&HCC90~&HCD0B
おせぞー氏の処理

ワークエリア

&HCFE2
評価の値が入る

&HCFE8~&HCFEB
レジスタ保存用

&HCFEC~&HCFED
パス用フラグ

&HD021~&HD1C1
盤の評価ワーク

&HD421~&HD5C1
盤の評価のバックアップ

&HD840~&HD87F
評価値保存

プログラマからひとこと　おせぞー氏は弱いぞー

【HEROIC WARDER】3年ぶり3度目の採用、和田です。こんにちは。1画面は今回初採用です。このプログラムですが、見るなり入力する気をなくした方もいることでしょう。私ならこんなリスト打ちこみません。入力してからがっかりなさらないようにあらかじめ申し上げておきますが、おせぞー氏の思考ルーチンは、マシン語で組まれているにしては遅いし、その上そんなに強くありません。これは1画面だからといった類のものではなく、たんに私がオセロの定石をほとんど知らないためです。「おせぞー」の名前は、「オセロが弱い者」の意で、私の友人はしぞー氏にあやかってつけました。命令形の強気なタイトルをつけているわりに、情けないことばかり書いてしまう一貫性のない作者でございます。

プログラム確認用データ

使い方は67ページ

1>ZtfK	2>oi2P	3>ØØoO	4>EjTO

〈いじわるファンクションコール／4月号のフォロー③〉FM音楽館の「イースIIより漆黒の魔獣」のプログラムを打ちこんだが、音がでないという質問電話がきた。よくよく確かめてみた結果、行6だけが次の段落にあって行6を打ち忘れていただけだった。バグじゃなくてひと安心。

トマホーク発射！

MSX MSX2/2+ RAM8K BY Nu～

▶遊び方は39ページ

```
10 CLEAR:DEFINTA-U:M$="トマホークはっしゃ！！":S$="
♥Z<ff<Z♥":K=1:T=1:S(3)=1:S(7)=-1
20 COLOR15,1,1:SCREEN1:KEYOFF:K=-K:Z=(.5
+T*.Ø5)*K:LOCATE2,6:PRINTM$;" TARGET";T:
LOCATE6,9:PRINT"WIND ";STRING$(T,61+K)
30 IFINKEY$<>CHR$(13)THEN3ØELSECOLOR,4*-
(T<9):SCREEN2,1:SPRITE$(Ø)=S$:M=2:FORI=Ø
TOM:PUTSPRITEI,(88+I*32,Ø),14,Ø:NEXT
40 V=Ø:W=Ø:X=88+M*32:Y=Ø:RESTORE:FORI=ØT
O13:READD:SOUNDI,D:NEXT
50 FORI=ØTO127:V=V+S(STICK(Ø))+Z:X=X+V:W
=W+1+STRIG(Ø)*2:Y=Y+W
60 PUTSPRITEM,(X,Y),9+(IAND1),Ø:IFX<ØORX
>24ØORY<-9ORY>176THEN9Ø
70 A=I¥4+1:B=2ØØ-Y:L=B-B¥4:CLS:LINE(Ø,L)
-STEP(255,Ø),7:LINE(232-X,B)-STEP(A,-A),
,B:SOUNDØ,14Ø-I:NEXT
80 IFABS(12Ø-X)<11ANDABS(88-Y)<11THENFOR
I=ØTO13:SOUNDI,99-I*5:LINE(X+8,Y+8)-STEP
(RND(1)*18Ø-9Ø,RND(1)*18Ø-9Ø):COLOR,,14-
I:NEXT:M$="よくやった！ つぎ":T=T-(T<9):GOTO2Ø
90 FORI=ØTO15:PUTSPRITEM,,15-I:BEEP:NEXT
:M=M-1:IFM<ØTHENM$="ばかもの！やりなおし":GOTO2ØE
LSE4Ø:DATA ,,,,,,31,46,12,16,,,24,11
```

プログラマからひとこと　パトリオットは飛んでこない

【Nu～】これは、あの湾岸戦争時に多国籍軍が公表した、ミサイルが軍事施設を爆破したビデオを観て作ったものです。パトリオットは飛んでこないので良く狙ってください。自慢は地平線の動きです。これによりグッと雰囲気が良くなったと悦に入っています。先の「青い地球に帰りたい」もあり、これから時事問題をテーマにしたゲームを作っていこうなどとダイソレたことを考えています。そんなわけで、つぎは北方四島を拡大縮小回転させる、大アクション1画面です(大ウソ)。イラストは、高校受験の学年にはいった娘が描きました。

変数の意味

グラフィック座標

B……軍事施設のY座標
L……地平線のY座標

スプライト座標

X、Y……トマホークの座標

その他の変数

A……軍事施設の大きさ
D……効果音用
I……ループ用
K……風の向き
M……トマホークの残り数
M$……メッセージ用
S$……スプライトパターンデータ(トマホークの形)
S(n)……スティック入力用
T……風の力
V、Z……トマホークX座標増分
W……トマホークY座標増分

プログラム解説

⑩ 初期設定

●変数のクリア●変数型宣言●変数初期設定

⑳ 画面設定

●画面モードの設定●トマホークの移動増分の決定●ターゲット番号の表示●風の表示

㉚ 画面表示

●リターンキー入力待ち●画面色設定●画面モードをグラフィックモードにする●スプライトパターン定義●トマホークの残り数を2にする●スプライトでトマホークの残りを表示

㊵ 効果音

●トマホーク用の変数を初期化●データポインタの初期化●効果音データの読みこみ●効果音

㊿ トマホーク飛行

●巡行距離のループ開始●キー入力によってトマホークの移動増分を更新●トマホークの座標を更新

60 はみだしチェック

●トマホークの表示●トマホークのはみだし判定⇒はみだしていれば行90へ

70 背景表示

●目標までの距離から目標の大きさを求める●背景の座標を求める●背景の表示●効果音

80 トマホーク命中

●目標に命中したか判定⇒効果音／爆発表示／画面のフラッシュ／トマホークの形を変える／風の力を変える／行20へ

90 ハズレ

●トマホークのフラッシュ●効果音●残りトマホークを減らす●トマホークはまだあるか判定⇒なければ表示するメッセージを変える／行20へ●行40へ●効果音データ(行40で読みこみ)

当選者発表

●4月号ソフトプレゼント当選者①「提督の決断」=〈栃木県〉山本桂彦〈長野県〉原田哲〈愛知県〉石田教行／②「ティル・ナ・ノーグ」=〈北海道〉宮川金克〈兵庫県〉岡坂恒〈千葉県〉大塚裕之／③「銀河英雄伝説II」=〈千葉県〉細川幸代〈埼玉県〉柴崎和己〈大阪府〉立野照司／④「サークII」=〈岐阜県〉伊藤晃〈愛媛県〉田名後知江〈長野県〉小林順一

M-FIGHTER エム・ファイター

MSX MSX2/2+ RAM16K BY あずまのかんたろう

▶遊び方は40ページ

注意 このリストはほとんどがREM文形式のマシン語プログラムになっています。打ちこむときは1文字ずつ注意して打ちこんでください。また、プログラム中に散在する「■」と「※」はキーボードから直接打ちこめない文字です。打ちこむときは、KEY1，CHR$(255)：KEY2，CHR$(254)を実行し、それぞれF1キーとF2キーで打ちこんでください。⇒P67参照

```
1 CLEAR9,&HD000:DEFUSR=PEEK(&HF676)+PEEK
(&HF677)*256+55:A=USR(0):'#~ヨA0"<*vよ^#V!
0ミひ+#########~<=(も※ 8ン※むハ0ミひw#ひ# ひ(の
2 'へo月!2モ┬月8火 月へ半月万火日aへG月へフ月!のも6π#6火#6火へ
b月!qモ日大6月#┴ろ!らモ6×#6×日8!ゅモ6ム#┴ろ日年!cモ60#┴ろ
6 !月や6土日土!kモ6♥#┴ろ!んモ6ー#6土ッへユ月!Pモ※月(/G##┴
わ┬らモ┘F♠┤#├┘F♠┤ひ※月 水ニ水※み 水ヨ水w+~※月 水ニ水※ー 水
3 'ヨ水wッへリ月!ろモFwク("※■ 小!qモ┬ゅモ日木~※月 百4!らモ~
┤#├~┤┐土#├├┴は!ゅモ┬qモ日木┘※月(┴~※金0年>月┤6ム┐金~ヨ金
w├##┴に!tモル日└!うモ┬ナモル~#ル※火 7┘O~♥※タ8円ル+6月#ル
>ムw├#┘O※か~8日/ケ8┴┐金/ケ0分/♥/wy=/┤┐木/♥w#├┴テ┐
4 '円6ム##├├┴ケ!■モ~= ├6■!※モ~= 分6土!んモ~※木(火5!
わモ5~※月 T:んモw日└┬tモ!うモ┘※月(年├##┴よ┐く へ_ヒ'6月#w
ひ6火ひ┬1月└#へ_ヒ'ヒ'ヒ'ヒ?ヒ?ヒ?ヒ?ヒ?こわ※か0火<wへ_+ヒ?
ヒ?ヒ?ヒ?ヒ?ヒ?<w日木!ゅモ┬qモ┘※月(┘ユV#^#へモメム※月(┼ッ┤
5 '++6ム##へケメ┐年##ユーほ┐と├┴ラ!らモV#^へモメ※月(万!月や
5~ー月_!kモ└6 2金や!火や┬らモ┘w#├┘w#6月#6π#日木┬ゅモ┘w
#├┘w├#6火#6分#┴み日└┬うモ┘w├#┘w├#6水#6年#┴み!火や┬月
×火t月へ半月!cモ┬分┐火千月へ半月:ふろに金※月ネ:月や※月ツかミ!水×>木
6 'へM月#>日へM月:ふろに♠※月ハ0ミ┐ヨル!gモ4日日!cモ~※: 日6
0+4┐み#┴めルノユルム!るモ6t!うモ日└ナなH日月!ゅモへB~ち※火 ー~
い※万8日※も0水┐!#~う※万8日※も0水┐|+6ムチ日日!&モ~#^#へう月
┴らルノ##チ┴セ>月ルノ日万年キ秒┼百┼円┴千火┐$Z~■■Z$♣♣♣♣♣♣♣月
♣♥♥ス~~・けB┤X8~■<分H※月※水月水水水水月水※月※※※む※※
```

プログラマからひとこと

これが僕の理想

【あずまのかんたろう】やっと季節はF－1とプロ野球のシーズン。自称中日ファンの僕としては、F－1はセナとマクラーレンが制し、プロ野球は中日が独走。ぶっちぎりのセ・リーグ優勝で日本シリーズで西武と戦う。そして4勝3敗で中日は西武に敗れて、西武が日本一になる。いっけん矛盾しているようにも見えるが、これが僕の理想ですね。なんといっても比べるわけじゃないが、中日が日本一になっても優勝バーゲンをやってくれないが、西武ならばじゅうぶん期待できますから。

変数の意味

A……USR関数呼び出し用

プログラム解説

①マシン語の実行

●マシン語領域確保●USR関数定義(実行アドレスの計算)●マシン語の実行●展開用マシン語プログラム

②～⑥REM文

●REM文形式のマシン語データ

マシン語解説

&HD030～&HD056
画面設定とスプライトパターン定義

&HD057～&HD095
初期設定

&HD096～&HD0CF
自機の移動処理

&HD0D0～&HD0FD
弾の発射処理

&HD0FE～&HD11F
自機・弾の座標更新

&HD120～&HD172
敵の移動処理

&HD173～&HD19A
敵の出現間隔の調節

&HD19B～&HD1EA
敵の出現処理

&HD1EB～&HD21B
敵を撃破したかの判定

&HD21C～&HD236
自機の衝突判定

&HD237～&HD282
スプライト表示処理

&HD283～&HD28E
スコアの表示

&HD28F～&HD296
エスケープキーの入力判定

&HD297～&HD2A6
自機爆発処理

&HD2A7～&HD2B8
リプレイ処理

&HD2B9～&HD2D2
スコアの更新

&HD2D3～&HD30C
当たり判定

&HD30D～&HD325
爆発の効果音発生

&HD326～&HD331
サウンドデータ

&HD332～&HD351
スプライトパターンデータ

&HD352～&HD361
敵の移動データ

&HD362～&HD370
画面表示用ワーク

&HD371～&HD38C
弾、敵のフラグ用ワーク

&HD38D～&HD392
弾の座標用ワーク

&HD393～&HD3C4
敵の座標用ワーク

&HD3C5～&HD3F6
敵の座標増分用ワーク

&HD3F7～&HD3F8
自機の座標用ワーク

&HD3F9～&HD400
フラグ用ワーク

&HD401～&HD474
スプライト用ワーク

プログラム確認用データ

使い方は67ページ

1>WDD2	2>WTY8	3>ZRM8	4>6Ht8
5>EwN8	6>PksD		

当選者発表 ●4月号ソフトプレゼント当選者⑤「ドラゴンナイトII」＝〈神奈川県〉川越隆雄〈岩手県〉天沼桂太〈滋賀県〉磯田浩光／⑥「ファンタジーIV」＝〈三重県〉杉原宏〈岐阜県〉三品正人〈福島県〉大河邦彦／⑦「ドラゴンアイズ」＝〈長野県〉瀬下貴之〈宮城県〉奥山真紀〈高知県〉楠目公哉／⑧「ディスクステーション23号」＝〈北海道〉藤浦康也〈長野県〉木和田一徳〈大阪府〉高本哲人

RUN RUN RUN ランラン・ラン

MSX MSX2/2+ RAM8K BY 木内靖

▶遊び方は40ページ

```
1 COLOR1,14,14:SCREEN3,3:DEFINTA-Z:ONSPR
ITEGOSUB5:FORI=ØTO31:VPOKE&H3800+I,VAL("
&H"+MID$("FØF1FFF1F1Ø3ØEØDØDØDØ4F3F3FFF7
FØØF8FFF8F8FCØ7ØBØBØBØ2ØCFCFFFEFØF",I*2+
1,2)):NEXT:S=4:X=96:P(1)=2:P(2)=4:X(1)=9
9:Y(2)=99:OPEN"GRP:"AS#1
2 Z=Z+P+9:FORI=ØTO2:U=X(I):V=Y(I):W=A(I)
:SPRITEON:X=X+A:IFV>18ØTHENV=-32:W=Ø:U=R
ND(1)*223ELSEIFV<-32THENV=18Ø:W=Ø
3 S=STICK(Ø):A=A*((X<ØORX>224)*2+1):A=A+
(S=7)-(S=3)+(A>8)-(A<-8):P=P+4*(P>9)-4*(
P<-9)-(STRIG(Ø)*4)-2
4 W=W+(W>48)-(W<-48)+(X<U)-(X>U):W=W*((U
<ØORU>224)*2+1):U=U+W:V=V+P+P(I):PUTSPRI
TE4,(X,9Ø),6,Ø:PUTSPRITEI,(U,V),I+4,Ø:SO
UND7,56:SOUND8,15:SOUND1,2Ø:SOUNDØ,255-(
P+14)*8:X(I)=U:Y(I)=V:A(I)=W:NEXT:GOTO2
5 SPRITEOFF:IFABS(X-U)<32ANDABS(9Ø-V)<32
THEN6ELSERETURN
6 SOUND7,7:SOUND6,31:SOUND8,16:SOUND12,2
55:SOUND13,1:PRESET(16,16):PRINT#1,Z"m":
FORI=ØTO1:J=J+2:I=-(STICK(Ø)=1):CIRCLE(X
+16,1Ø6),J*2,JMOD2*2+6:NEXT:RUN
```

プログラマからひとこと　郵便料金不足

【木内靖】このゲームの採用通知は、郵便料金不足の紙とともに家に届いた。10円不足だそうだ。この採用通知には、この号に載っているもう1つのゲーム『CAR　FIGHT』の採用通知も同封されていたので、10円ごときで届かなかったら、すごく悲惨だった。届いてよかった。このゲームは、キャラクタが1パターンしかなく、背景の道もスクロールしなくて、おまけにキャラクタの移動もひどいものです。でも、ゲームしている人にしかわからない、まわりから見ている人は「はあ〜?」というシステムの世界が存在するゲームです。このゲームの自分の最高得点は3???mです。そうです3000mです。そういえば、よくパソコン雑誌の最後のほうのページにあるパソコン安売店のところに、「¥3?????」というようなものがありますが、あれは399999円で売られても、購入者は文句がいえないワザですね。

変数の意味

スプライト座標

X……自分の車のX座標
A……自分の車のX座標移動増分
X(n)、Y(n)……敵の車の座標⇨nは車番号
A(n)……敵の車のX座標移動増分

その他の変数

I、J……ループ用
P……自分の車のスピード
P(n)……敵の車のスピード
S……スティック入力用
U、V、W……リスト短縮用
Z……走行距離

プログラム解説

① ごらん、はじまるよ

●初期画面設定●変数型宣言●スプライト衝突時の割りこみ先指定●スプライトパターン定義●変数設定●グラフィック画面への文字表示準備

② さあ、走れ

●走行距離計算●ループ開始●保存変数取り出し●スプライト衝突時の割りこみ許可●自車移動計算●敵車が画面外に出たかどうかの判定

③ 敵にぶつからないように

●スティック入力●自車移動増分計算●自車スピード計算

④ せまりくる敵車

●敵車移動増分計算●敵車移動計算●自車表示●敵車表示●効果音●変数保存●ループ終了●行2へもどる

⑤ ぶ、ぶつかるか?

●スプライト衝突時の割りこみ禁止●衝突判定

⑥ どが〜ん

●効果音●走行距離表示●爆発表示●リプレイ

大回転

MSX MSX2/2+ RAM8K BY RUN kun

▶遊び方は41ページ

```
1 SCREEN1,Ø:WIDTH1Ø:COLOR12,15,1:KEYOFF:
DEFINTC-Z:FORI=1TO32:VPOKE775+I-(I>8)*13
552,ASC(MID$("eu}♥◆EEなA___A_せ)#:::#◆「)}ア
アア}◆セ)",I,1))-5:NEXT:VPOKE82Ø4,127:VPOKE
82Ø5,255:F$="jjjjjjj":K=6144:Y=12:Q=16
2 W=13Ø:B=124:R=Ø:D=3Ø:A=Ø:G=24:Z=13Ø:E$
=CHR$(27)+"Y":PLAY"SM9999L2CCCG":FORI=ØT
O735:VPOKEK+I,W:NEXT:FORI=ØTO23:PRINTE$"
8!"F$:NEXT:DEFFNM=VPEEK(K+(B+4)¥8+Y*32)
3 G=-G:S=STICK(Ø):A=A+((S=7ANDA>-8)-(S=3
ANDA<8))/2:B=B+A:N=(S+1)¥4
4 PUTSPRITE1,(B,Y*8-1),3,N:V=FNM:Z=Z+G:I
FV=1Ø6THEN7ELSEIFV=WORV=97THENQ=15:GOTO9
5 IFV=RTHEN9ELSER=V:PLAY"O5L16FC"
6 IFD=QTHENT=T+3ØØ:PLAY"CEC8E8DEDED2GFED
C2":PRINTE$"* IT IS NICE":FORI=ØTO45ØØ:N
EXT:Y=Y+1:Q=Q-1:L=Ø:GOTO2
7 L=L+1:T=T+1:IFL=DTHEND=D-1:L=ØELSEPRIN
TE$"7 "CHR$(Z)+F$+CHR$(Z);:GOTO3
8 X=RND(1)*5+3:PRINTE$"7 "STRING$(X-1,"h
")+"a"+STRING$(1Ø-X,"i");:GOTO3
9 PLAY"L16CEDCEDEDC":H=T-(H>T)*(H-T):PRI
NTE$"' GAME  OVER":PRINT" HI-"H:PRINT" S
C-"T:POKE-869,1:Y=12:T=Ø:L=Ø:Q=16:GOTO2
```

プログラマからひとこと　除夜の鐘のように

【RUNkun】やったー、ついに採用だ〃　今まで2度投稿したかいがあったよ〜ん。だけんどこのゲーム、公立高校受験前にヒマつぶしに作ったゲームなのだ。はっきりいって、ぜえ〜んぜんおもしろくない。あっそおそお、いま、スーマリ風のゲームを作ってます。マシン語組んでると頭痛が除夜の鐘のように鳴って、ぶっ倒れそうなのだ。今年のプロコンには、2〜3作送るつもりなので、それまでもう載ることない——かもしれない。ではっ。

変数の意味

スプライト座標

A……プレイヤー移動増分
B、Y……プレイヤーの座標

テキスト座標

X……旗のX座標

その他の変数

D……旗と旗の間隔
E$……表示位置指定のエスケープシーケンス用：CHR$(27)+"Y"が入る
F$……雪の表示用キャラクタ
FNM……プレイヤーの移動先のキャラクタコード検出用ユーザー定義関数
G、Z……木表示用
H……ハイスコア
I……ループ用
K……定数6144が入る
L……旗の間隔カウンタ
N……スプライトパターン番号
Q……クリア判定用
R……キャラクタコード保存
S……スティック入力用
V……衝突判定用
W……リスト短縮用

プログラム解説

① 0.53秒待ちなさい

●初期画面設定●変数型宣言●キャラクタ、スプライトパターン定義●キャラクタの色設定●変数設定

② さあ、スタート

●変数設定●効果音設定●画面作成●ユーザー定義関数定義

③ シャシャッとすべれ

●スティック入力●プレイヤー移動増分計算●移動計算

④ ぶ、ぶつかるっ

●プレイヤー表示●衝突判定

⑤ 大回転成功？

●ポイント判定⇨効果音

⑥ ゴールはまだか

●クリア判定⇨スコア加算／効果音／メッセージ表示／変数設定

⑦ 旗が出るか？

●スコア加算●旗出現判定⇨カウンタ更新●雪表示

⑧ で、出た！

●旗表示

⑨ もう1度挑戦だ

●効果音●ハイスコア更新●メッセージ表示●スコア表示●リプレイ●変数設定

ポンポン突撃隊

MSX MSX2/2+ RAM8K BY よしむソフト

▶遊び方は41ページ

```
1 SCREEN1,0:WIDTH32:COLOR15,1,1:KEYOFF:D
EFINTA-Z:INPUT"(1-3)";L:IFL<1ORL>3THEN1E
LSEL=L-1:FORI=0TOL:Y(I)=11:X(I)=1:NEXT:O
NKEYGOSUB6:VPOKE8208,244:SPRITE$(0)="<Bお
お♥B<":FORI=0TO7:READA:VPOKE1064+I,A:NEXT
:R=RND(-TIME):E$=CHR$(27)+"Y":C=15:D=1
2 CLS:FORI=1TO2:LOCATE,8*I:PRINTSTRING$(
32,"●"):NEXT:FORI=0TO6:LOCATE0,9+I:PRINT
"●"SPC(30)"G":NEXT:PRINTE$"*!S"E$".!S":F
ORI=6TO28:R=RND(1)*7:LOCATEI,9+R:PRINT"●
":NEXT:PRINTE$"%)ホ゜ンホ゜ンとつけ゛きたい":PLAY"T25
5L64":KEY(1)ON:TIME=0
3 FORI=0TOL:V=VPEEK(6144+X(I)+Y(I)*32):T
=TIME/10:IFV=133THENPLAY"V13O5CDD#":X(I)
=1:Y(I)=RND(1)*3+10
4 IFV=71THENCOLOR,C,C:SWAPC,D:PLAY"V15O7
B":PRINTE$"*!"I+1"フ゜レーヤー とつけ゛き!! SPEED="
T:IFSTICK(0)THENBEEP:RUNELSE4
5 W(I)=STRIG(I)*2+1:Y(I)=Y(I)+W(I):X(I)=
X(I)+1:PUTSPRITEI,(X(I)*8,Y(I)*8),15-I,0
:NEXT:GOTO3:DATA,22,2,2,,,,
6 PRINTE$"*-こうさん!":FORI=0TO1500:NEXT:RUN
```

プログラマからひとこと よしむソフト第1号の作品

【よしむソフト】みなさーん。はじめまして。よしむソフトです。このゲームは、MSX2+を手に入れて約2年たって、はじめてまともにできた、よしむソフト第1号の作品です。このごろのゲームに、アキアキしている、または、何かスカッとしないという読者に絶対おススメです。それはなぜかというと、ズバリ、1人モードが超高速で作動するからでしょう。あまりにも速くて難しいので、はじめは2人モードで遊ぶことをおススメします。それでも速くて難しいよ〜という人は(多分いないでしょうが)、3人モードで遊びましょう。では、どんどん突撃してやってください。次回作は2〜16人でプレイができる、超画期的なゲームです。これからもよしむソフトをよろしく/

変数の意味

スプライト座標

X(n)、Y(n)……各キャラクタの座標⇒nはプレイヤー番号
W(n)……Y座標移動増分

その他の変数

A……キャラクタパターンデータ読みこみ用
C、D……画面フラッシュ用
E$……表示位置指定のエスケープシーケンス用:CHR$(27)+"Y"が入る
I……ループ用
L……プレイヤー数
T……スピード
V……衝突判定用

プログラム解説

① ただいま準備中

●初期画面設定●変数型宣言●プレイヤー数入力●変数設定●ファンクションキー入力時の割りこみ先指定●キャラクタの色設定●スプライトパターン定義●キャラクタパターン定義●乱数初期化●変数設定

② フィールドを作ろう

●画面作成●効果音設定●タイムカウンタ初期化

③ ぶつかる?

●ループ開始●スピード計算●衝突判定⇒効果音/座標変更

④ ゴールイン

●ゴール判定⇒画面フラッシュ/効果音/勝者・スピード表示/リプレイ

⑤ うまくすりぬけろ

●移動増分計算●移動計算●各キャラクタ表示●ループ終了●行3へもどる●キャラクタパターンデータ(行1で読みこみ)

⑥ ギブアップ!

●メッセージ表示●ウエイト(時間待ち)●リプレイ

超隕石 スーパーいんせき

MSX MSX2/2+ RAM8K BY ペンチャ

▶遊び方は42ページ

```
1 SCREEN1,2:WIDTH30:COLOR15,0,0:KEYOFF:D
EFFNR(R)=RND(1)*R-R/2:SPRITE$(0)="`みみ`":
SPRITE$(1)="**----****----****----****--
--**":GOSUB10:M=245:ONSPRITEGOSUB8:X=FNR
(128):Y=10:A=4:B=4
2 SPRITEON:X=X+A:IFX<7THENA=3
3 IFX>250THENA=-3
4 Y=Y+B:IFY<3THENB=3
5 IFY>180THEN9
6 PUTSPRITE0,(X-2,Y-2),8:IFSTRIG(0)=0THE
NIFC=1THEN7ELSEM=245:GOTO2
7 C=1:PUTSPRITE1,(M,136),7:M=M-9:IFM<3TH
ENC=0:PUTSPRITE1,(0,209),1:GOTO2ELSE2
8 SPRITEOFF:B=-4:A=FNR(8):SC=SC+1:LOCATE
0,19:PRINT"とくてん"SC:PUTSPRITE1,(0,209),0:
M=201:C=0:RETURN3
9 LOCATE9,9:PRINT"GAME OVER!!":FORI=0TO1
:I=-STRIG(0):NEXT:RUN
10 FORI=0TO7:VPOKE776+I,VAL("&H"+MID$("1
83C7EFF3C3C3C3C",I*2+1,2)):NEXT:VPOKE820
4,80:VPOKE8208,32:VPOKE8205,85
11 LOCATE,23:PRINT"a♣aa♣ ♣♣a  a♣aa a♣aa♣
 a♣♣ aaa":LOCATE30,17:PRINT"<":RETURN
```

プログラマからひとこと　じゃりん子チエでも見ながら

【ペンチャ】ぼくが旅行から帰ってくると、ケンちゃんラーメンのびっくりカードペンやらなんやらで郵便物がたくさんあった。その中に徳間書店インターメディア株式会社と書いてある封筒を見つけた。ぼくは、「ああ、ファミマガのやつかな」などとかってに思いこみ封筒を開けると、な、なんと!! Mファンのやつではないか!! と、中を見てぼくは大よろこび!! と、思ったが4月1日までにポストへと書いてあるのを見て今日は3月30日と気づき、いそいで書いているのであった。話は変わるけど、なんでファミマガのほうが昔から読んでいろいろハガキ送ってんのにちっとも当たらへんのや、とこのとき思った。はたしてこんなゲームで採用さしてもろてええんやろか。ひょっとしてこれを出すのに遅れてボツになれへんやろか、と思うぼくでした。まーじゃりん子チエでも見ながらおかし食べよっと。はっきしいってこの封筒の中見たときはうろたえてしまった……。たぶん、ぼくの友達でこれを読むやつはいないだろう。いるとしたらたぶん、もぎもんとむかし呼ばれていたやつだろう。最近あっていないから忘れてんのとちゃうか。もうこんなに書いてもうた。ほなさいなら。

変数の意味

スプライト座標

M……ビームのX座標

X、Y……隕石の座標⇨それぞれ−2して使用

A、B……隕石の移動増分

その他の変数

C……ビーム発射フラグ

FNR(n)……反射角決定用ユーザー定義関数

I……ループ用

R……ユーザー定義関数定義用

SC……スコア

プログラム解説

① しばしお待ちを

●初期画面設定●ユーザー定義関数定義●スプライトパターン定義●行10の初期設定サブ呼び出し●スプライト衝突時の割りこみ先指定●変数設定

②〜⑤ 隕石が飛ぶ

●スプライト衝突時の割りこみ許可●隕石移動計算

⑥ ねらいをつけて

●隕石表示●ビーム発射判定

⑦ ビームをくらえ!

●ビーム表示●ビーム移動計算●ビーム消去判定

⑧ 命中!

●スプライト衝突時の割りこみ禁止●隕石移動増分変更●スコア加算●スコア表示●ビーム消去●変数設定

⑨ しまった

●メッセージ表示●リプレイ

⑩⑪ 初期設定サブ

●キャラクタパターン定義●キャラクタの色設定●画面作成

しかく

MSX2/2+ VRAM64K BY やすた

▶遊び方は42ページ

このプログラムの行2にある「■」はカーソルキャラクタです。キーボードからは直接打ちこめませんので、KEY1，CHR$(255)を実行して、F1キーで打ちこんでください。

```
1 COLOR15,1,1:DEFINTA-U:OPEN"GRP:"AS#1
2 SCREEN5,1:SPRITE$(0)="■■■■■■■■":Q=28:E=0:O
NSPRITEGOSUB10:M$="Game Over":P$="BM32,8
3 F=168:FORI=1TO3:X(I)=I*70-10:Y(I)=F:PU
TSPRITEI,(X(I),Y(I)),I*4,0:NEXT:GOSUB9
4 X=24:Y=F:V=0:W=0:P=0:C=RND(1)*13+2:SPR
ITEOFF:FORI=0TO1:S=STICK(0):W=W+(S=3ANDW
>0)-(S=7ANDW<15):GOSUB8:I=-STRIG(0):NEXT
5 P=P+1:N=P*3+40:PLAY"O3V15L64N=N;":GOSU
B8:IFP<17ANDSTRIG(0)THEN5ELSEV=P/6:FORP=
PTO0STEP-2:GOSUB8:NEXT:W=W/12:SPRITEON
6 X=X+W:Y=Y-V:V=V-.02:PUTSPRITEQ+3,(X,Y)
:Q$="E8C":Z=EXP(0):IFY<FANDX<250THEN6
7 PLAYQ$:PSET(88,80):PRINT#1,M$:H=H+(H-E
)*(H<E):FORI=0TO1:I=STICK(0):NEXT:GOTO2
8 PUTSPRITE0,(X-W,Y+8+P),2:PUTSPRITEQ+3,
(X,Y+P),C,0:FORI=0TO80:NEXT:RETURN
9 DRAWP$:PRINT#1,"Sc"E"/"Q"Hi"H:RETURN
10 SPRITEOFF:K=1:V=-ABS(V):FORI=1TO3:IFA
BS(X(I)-X)>15ORABS(Y(I)-Y-5)>2THEN12
11 K=0:PLAY"O5CDE16":X(I)=X:Y(I)=Y(I)-8:
PUTSPRITEQ+3,(X,Y(I)):E=E+I*10-(Y<90)*30
12 NEXT:IFKTHENRETURNELSEQ=Q-1:GOSUB9:IF
Q>0THENRETURN4ELSEM$="Complete":RETURN7
```

プログラマからひとこと 精神的プレッシャーがないと

【やすた】ひさびさの採用ありがとうございます。プログラミングというものは、何か精神的プレッシャーがないとぼくのばあいは完成に到らないときが多いですね。心が不安定になっているときに、他のことはみんな忘れて1つのことに熱中する。それだけの力があると思います。と試験前に作った言い訳はこのへんまでにして、このゲームリスト中の行6のウエイトは、スプライト衝突の割りこみに時間的遅れがあるようなので入れたのですが、効果はどうでしょうかね?(編集部注:ときどきバグるようです)

変数の意味

スプライト座標

X、Y……しかく(ジャンプするブロック)の座標

X(n)、Y(n)……左からn番目の着地台の座標

W、P……ジャンプ台の位置(初期位置からの相対座標で、絶対座標はX−W、Y+8+P)⇒Wはジャンプ開始後、12分の1にされ、しかくのX方向速度になる。Pは、変数V、Nの計算にも使われる

V……飛行中のしかくのY方向の速度(符号は逆)⇒飛行中は重力の影響で徐々に下方向に変化していく

■スプライト面番号

0　ジャンプ台(パターン番号はすべて0)

1〜3　着地台

4〜31　しかく

その他の変数

C……しかくの色

E……スコア

F……168(リスト節約用)

H……ハイスコア

I……ループ用

K……着地成功フラグ(成功なら0、飛行継続なら1)

M$……メッセージ(「Game Over」または「Complete」が入る)

N……効果音用

P$……スコア表示位置指定用のDRAW文データ(節約用)

Q……しかくの残り数(処理中のしかくのスプライト面番号はQ−3になる)

S……スティック入力用

Q$……ゲーム終了時の効果音(節約用)

Z……時間待ちの無意味な計算に使用

プログラム解説

① 初期設定

●カラー設定●整数型変数宣言●グラフィック画面への文字表示準備

② ゲームごとの初期設定

●画面初期化●スプライトパターン定義●変数初期化●スプライト衝突時の割りこみ先指定

③ 着地台表示

●着地台の座標設定と表示●スコア表示(行9呼び出し)

④ 左右位置を決める

●変数初期化●スプライト衝突時の割りこみ禁止●スティック入力●座標計算●ジャンプ台としかく表示(行8呼び出し)●トリガー入力判定

⑤ 反動をつける

●スペースキーを押している時間のカウント●効果音●ジャンプ台としかく移動(行8呼び出し)●トリガーを放すか、Pが17以上になるまで行5の先頭へもどる●しかくの速度Y成分(V)決定●反動処理●しかくの速度X成分(W)決定●スプライト衝突時の割りこみ許可

⑥ しかくの飛行

●座標更新●重力の影響(Vの更新)●しかく移動●Q$設定●時間待ち用の無意味な計算●ゲームオーバー判定(下と右の限界チェック)

⑦ ラウンド終了

●効果音●メッセージ表示●ハイスコア更新●スティック入力待ち●リプレイ(行2へ)

⑧ ジャンプ台としかく表示サブ

●ジャンプ台表示●しかく表示●時間待ち

⑨ スコア等表示サブ

●スコア、残りブロック、ハイスコア表示

⑩〜⑫ スプライト割りこみサブ

●スプライト衝突時の割りこみ禁止●着地成功フラグK初期化●判定用ループ開始●着地成功判定⇒失敗なら行12へ●着地成功フラグK設定●効果音●着地台座標更新●新しい着地台の表示●スコア更新●判定用ループのくりかえし、終了●飛行継続判定●飛行終了なら、しかくの残り数更新●スコア等表示(行9呼び出し)●ゲーム終了判定

BRIDGE ブリッジ

MSX MSX2/2+ RAM 8K BY エイト・アイアン

▶遊び方は35ページ

```
10 SCREEN1,Ø,Ø:WIDTH32:KEYOFF:COLOR14,Ø,
Ø:PRINTSPC(1Ø)"すこしおまちくた゛さい"
20 CLEAR5ØØ:DEFINTA-Z:DIMA$(2):DEFFNV(A,
B)=VPEEK(6144+A+B*32):SPRITE$(Ø)="<f"+ST
RING$(4,255)+"~<":B$=CHR$(27)+"Y":C$=STR
ING$(2,28):P$="O6L16CEGECFCADFDGCGC8"
30 FORI=ØTO12:READA,A$:FORJ=ØTO7:VPOKEA+
J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXT:NEXT
40 VPOKE8198,16Ø:VPOKE8199,16Ø:READA$:FO
RI=1TO5:VPOKE8213+I,VAL("&H"+MID$(A$,I,1
)+"Ø"):NEXT:FORI=ØTO2:READA$:A$(I)=A$+A$
+A$:NEXT:FORI=384TO719:VPOKEI,VPEEK(I)OR
VPEEK(I)¥2:NEXT
50 'DATA ---------------
60 DATA 1416,3C3C3C3C3C3C3C3C,1472,3C3C3
C3C3C3C3C3C,148Ø,ØØØØFFFFFFFFØØØØ,1488,3
C3E3F3F3F1FØØØØ,1496,3C7CFCFCFCF8ØØØØ
70 DATA 15Ø4,ØØØØ1F3F3F3F3E3C,1512,ØØØØF
8FCFCFC7C3C,1536,ØØ7EFFFF7E3C18ØØ,16ØØ,7
EC39BBFB19BC37E,1664,183C7EFF3C3C3C3C
80 DATA 1672,3C3C3C3CFF7E3C18,168Ø,CØFØ7
C7E7E7CFØCØ,1728,AF779AFFFA77A9FF,F2AD8
90 DATA リクリリリリリリリクリリリリリリリリリクリリリリクリリ,
リコケケケケスリリコケケスリリシケケケケサリリシケケサリリ,リリリリリリク
リリリリクリリクリリリリリリリリクリリリリ
100 DATA =>?@IRST,=AIQ,=>?@CDEFIKLMNQSTU
WXYZ,=ACGIKOQTW,=>?@CDEFIKORSTWXY,CEKOW,
CFGKLMNWXYZ
110 'TITLE,STAGE --------
120 S!=Ø:ST=Ø:CLS:VPOKE8219,4:J=1:GOSUB4
3Ø:RESTORE1ØØ:FORI=9TO15:PLAY"T2ØØV=I;"+
P$:READA$:FORJ=1TOLEN(A$):LOCATEASC(MID$
(A$,J))-6Ø,I-1:PRINT"メ":NEXT:NEXT
130 PRINTB$"$(MSX・FAN PRESENTS"B$"3)PUSH
 SPACE KEY":FORI=ØTO1:I=-STRIG(Ø):NEXT
140 B=3:C=Ø:ST=ST+1:VPOKE8219,RND(-TIME)
*12+2:J=Ø:GOSUB43Ø:PRINTB$"++ STAGE"USIN
G" ## ";ST:PRINTB$"7!SCORE"S!B$"7.MAX"M!
B$"79BALL"STR$(B);:FORI=ØTO4ØØØ:NEXT
150 FORI=2TO29STEP3:FORJ=ØTO22:LOCATEI,J
:PRINT"ア":NEXT:FORJ=ØTO1:LOCATEI,RND(1)*
8+J*13+1:PRINTCHR$(192+8*(RND(1)*3¥2)):N
EXT:NEXT:IFST=1THEN18Ø
160 FORI=1TOST-1:J=RND(1)*2:LOCATEINT(RN
D(1)*1Ø)*3+2,J*22:PRINTCHR$(2Ø8+J):NEXT
170 'MAIN,CLEAR ---------
180 A=32:F=3:G=1:X=2:Y=Ø:FORI=ØTO2:LOCAT
E1,1Ø+I:PRINTMID$(A$(I),A,3Ø):NEXT
190 S=STICK(Ø):X=X+((S=7ANDX>2)-(S=3ANDX
<29))*3:PUTSPRITEØ,(X*8,-1),4:FORI=ØTO2Ø
Ø:NEXT:IFSTRIG(Ø)=ØTHEN19Ø
200 S=STICK(Ø):IFS=ØORY>9ANDY<14THEN22Ø
210 A=A+(S=3ANDA>1)-(S=7ANDA<63):PRINTB$
"*!"MID$(A$(Ø),A,3Ø)C$MID$(A$(1),A,3Ø)C$
MID$(A$(2),A,3Ø)
220 ONFGOSUB27Ø,32Ø,35Ø,4ØØ:PUTSPRITEØ,(
X*8,Y*8-1),6-G*2:ONINSTR("ネタリ",CHR$(FNV(
X,Y)))GOTO23Ø,24Ø,45Ø:GOTO2ØØ
230 G=-G
240 PLAY"O6L16GC":LOCATEX,Y:PRINT"ア":S!=
S!+ST*(15-G*5):M!=M!+(S!>M!)*(M!-S!):PRI
NTB$"7&"S!B$"71"M!;:C=C+1:IFC<2ØTHEN2ØØ
250 PLAY"ROL16CDEFGABO5C4":FORI=ØTO8ØØØ:
NEXT:IFST>=3ØTHENSCREENØ:PRINT"オメテ゛トウ! ア
ナタハ コノ ケ゛ーム ニ カンショウ シマシタ。":ENDELSE14Ø
260 'SUB. ----------------
270 IFFNV(X,Y)=2Ø8THENY=22
280 IFY<1THENPLAY"O8C16":F=3:RETURN
290 IFFNV(X,Y)=188THENF=2:RETURN
300 IFFNV(X,Y)=189THENF=4:RETURN
310 Y=Y-1:RETURN
320 IFFNV(X,Y)=187THENF=1:RETURN
330 IFFNV(X,Y)=189THENF=3:RETURN
340 X=X+1:RETURN
350 IFFNV(X,Y)=2Ø9THENY=Ø
360 IFY>21THENPLAY"O8C16":F=1:RETURN
370 IFFNV(X,Y)=186THENF=2:RETURN
380 IFFNV(X,Y)=187THENF=4:RETURN
390 Y=Y+1:RETURN
400 IFFNV(X,Y)=186THENF=1:RETURN
410 IFFNV(X,Y)=188THENF=3:RETURN
420 X=X-1:RETURN
430 PUTSPRITEØ,(Ø,2Ø8):FORI=JTO22:LOCATE
Ø,I:PRINTSTRING$(32,216);:NEXT:RETURN
440 'GAME OVER ----------
450 PLAY"O3L2CR8C":FORI=YTO24:PUTSPRITEØ
,(X*8,I*8-1),7:FORJ=ØTO2ØØ:NEXTJ,I:B=B-1
:PRINTB$"7="STR$(B);:IFB>ØTHEN18Ø
460 PLAY"GFE-DC":FORI=8TO14:LOCATE6,I:PR
INTSPC(2Ø):NEXT:PRINTB$"*(G A M E  O V E
 R"B$",)PUSH SPACE KEY":TIME=Ø
470 IFSTRIG(Ø)ORTIME>18ØØTHEN12ØELSE47Ø
```

変数の意味

テキスト座標

X、Y……ボールの位置

その他の変数

A……緑ブリッジ表示用ポインタ／データ読みこみ用
A$……データ読みこみ用
A$(n)……緑ブリッジ
B……ボールの残り
B$……表示位置指定のエスケープシーケンス用：CHR$(27)+"Y"が入る
C……ダイヤ・Gマークを取った数
C$……緑ブリッジ表示用
F……ボールの移動方向(1：上、2：右、3：下、4：左)
G……倍スコアフラグ
I、J……ループ用
M/……ハイスコア
P$……タイトルでの効果音用
S……スティック入力用
S/……スコア
ST……ステージ番号

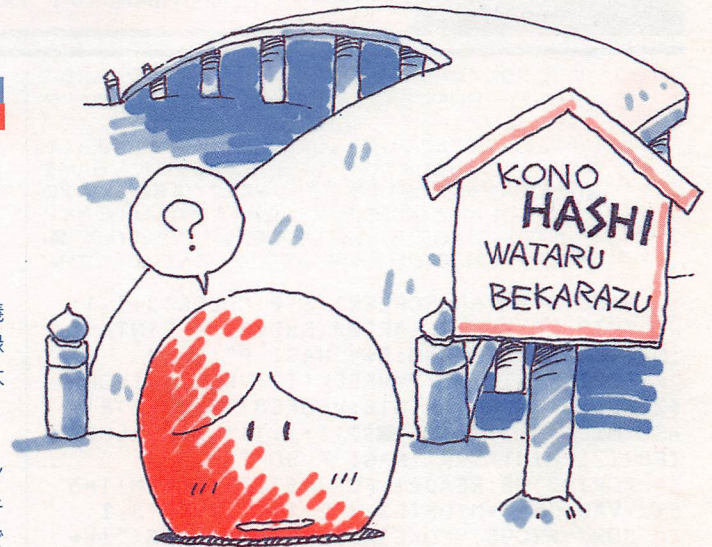
■**ユーザー定義関数**

FNV(n,m)……座標(n,m)の文字コード

■**キャラクタパターン**

177（ア）：白ブリッジ用
184（ク）〜189（ス）：緑ブリッジ用
192（タ）：ダイヤ
200（ネ）：Gマーク
208（ミ）：上矢印
209（ム）：下矢印
210（メ）：タイトル表示用
216（リ）：背景用

プログラム解説

10〜40　プログラム初期化
　10　画面初期化／お待たせメッセージ
　20　各種初期化／スプライトパターン定義(ボールのみ)
　30　キャラクタパターン定義
　40　カラーテーブル設定／緑ブリッジ表示用配列作成／太文字処理
50〜100　データ
　50〜80　キャラクタパターンデータ(行30で読みこみ)／キャラクタの色データ(行40で読みこみ)
　90　緑ブリッジ(行40で読みこみ)
　100　タイトル表示用座標データ(行120で読みこみ)
110〜130　ゲーム初期化(スコア、ステージ番号初期化／タイトル表示とトリガー待ち)
140〜160　ステージ初期化
　140　変数初期化／ステージ番号更新／背景色設定／スコア等表示／時間待ち
　150　白ブリッジ表示／ダイヤ、Gマークの配置
　160　矢印配置
170〜190　次のボール
　170〜180　緑ブリッジ表示
　190　ボールの位置決め
200〜240　メインループ
　200　スティック入力
　210　緑ブリッジの移動
　220　ボールの移動方向による分岐／ボールの移動／ボールの移動先にあるキャラクタによる分岐
　230　倍スコアフラグ切り換え
　240　効果音／ダイヤ、Gマーク消去／スコア、ハイスコア更新
250　ステージクリア
260〜420　ボールの移動方向と移動先にあるキャラクタによる処理サブ
　260〜310　上
　320〜340　右
　350〜390　下
　400〜420　左
430　画面(一部)消去サブ
440〜470　ゲームオーバー
　440〜450　デモ
　460　メッセージ表示
　470　トリガー入力があるかまたは30秒たったら行120へ

プログラマからひとこと　やっぱりディスクドライブ付き

【エイト・アイアン】唐突ですが、新しくマイコンを買う人に。やっぱりディスクドライブ付きが良いと思います。マイコンだけの人も、メモリに余裕があれば、単体のディスクドライブを買ったほうがきっとプラスになると思います。さらに2台付きなら最高です。次に漢字入力が出来るものが良いでしょう。ディスクと漢字で完璧なデータ・ファイルが出来ます。あとはやっぱり専用のディスプレイが欲しいところでしょう。

プログラム確認用データ

使い方は67ページ

10>7vQØ	20>stW2	30>DAbØ	40>d793
50>Ql3Ø	60>ZØc1	70>mHd1	80>MNiØ
90>XdR4	100>ScD1	110>gK4Ø	120>xvD2
130>aGlØ	140>ØHS2	150>snØ2	160>FfiØ
170>sB4Ø	180>kJWØ	190>A8K1	200>eSAØ
210>SMsØ	220>G2J1	230>xPØØ	240>Øjm1
250>UqC2	260>5k3Ø	270>194Ø	280>wd4Ø
290>4q4Ø	300>jq4Ø	310>srØØ	320>cp4Ø
330>Uq4Ø	340>krØØ	350>o34Ø	360>e35Ø
370>gp4Ø	380>Nq4Ø	390>orØØ	400>Rp4Ø
410>Jq4Ø	420>orØØ	430>xeHØ	440>J84Ø
450>IMM1	460>aIxØ	470>bl5Ø	

JUMPERの挑戦 ジャンパーのちょうせん

MSX 2/2+ VRAM64K BY NAGI-P SOFT

▶遊び方は36ページ

このプログラムでは一部マシン語を使用しています。プログラムを打ちこみ終わったら、RUNするまえに必ず保存しておいてください。また、スプライトアトリビュートテーブルのアドレスを書き換えています。このプログラムの実行後ほかのプログラムを実行すると、スプライトが正しく表示されない可能性があります(PUTSPRITE命令を使わず、VRAMを書き換えてスプライトの色・位置・パターンを変えている場合)。このプログラムを実行したあとでほかのプログラムを実行する場合は、いったんリセットするか、「BASE(8)=6912」を実行してください。行20の「■」はKEY1, CHR$(255)を実行してF1キーで入力してください。

```
10 BASE(8)=7168:SCREEN1,3,0:COLOR15,1,1:
WIDTH32:KEYOFF:CLEAR200,&HD000:DEFINTA-Z
:M=&HD000:DEFUSR=M:R$="NAGI-P":R=80
20 FORI=264TO760:V=VPEEK(I):VPOKEI,(VORV
¥2)¥2:NEXT:FORI=0TO10:VPOKE8196+I-(I>8),
ASC(MID$("!!。。!!!!D■ち",I+1,1)):NEXT:LOCA
TE8,12:PRINT"1991 NAGI-P SOFT"
30 FORI=0TO8:READD$:FORJ=0TO34:POKEM+I*3
5+J,VAL("&H"+MID$(D$,J*2+1,2)):NEXTJ,I
40 FORI=0TO95:VPOKE14336+I,ASC(MID$("!ャャ
ャ'イエクタクエウオケチムちq。。ユyAムむ1アアアアア!ャャャ'イエクタクー
アアアアアちq。。ムq1アア1ーアアアアアア!ゥャャ(エアアーアアアアアアアア
アす●a)のへーアアアアア",I+1,1))+79AND255:NEXT
50 FORI=0TO7:VPOKE960+I,ASC(MID$("<<<A
 A",I+1,1))-65AND255:NEXT
60 FORI=0TO78:FORJ=1TOASC(MID$("Z$$^$(Y$
)Y$$^$$]$$^$)#W$$'$V$$'%U$$'&T$)'S$$('R$
$)'Q$$*'O$.'N$$-'M$$.'L$$/']']$",I+1,1))
-34:POKEM+2364+C,ASC(MID$("`px`px`px`px`
px`px`pxp`px`p`px`p`px`p`pxp`px`p`px`p`p
x`p`pxp`px`p`px`p`px`p`p`p",I+1,1)):C=C+
1:NEXTJ,I
70 SOUND6,8:SOUND7,181:PLAY"TS14M1500"
80 CLS:FORI=0TO1:PLAY"C8":FORJ=0TO17:PUT
SPRITE0,(240-J*16,24+I*120),7,1:LOCATE34
-J*2,4+I*15:PRINTMID$("    ・んせうょちのREPMUJ・
   YEK ECAPS HSUP ",I*18+J+1,1):NEXTJ,I
90 PLAY"C8":FORI=0TO17:PUTSPRITE0,(248-I
*8,80),7,1:NEXT:LOCATE14,6:PRINT"in NAGI
-P ｼｬﾝﾂｪ":LOCATE2,16:PRINT"BEST RECORD :
 "R$" "R"m":FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT
100 FORI=0TO5:POKEM+310+I,-224*(I=3):NEX
T:FORI=0TO30:POKEM+2333+I,112:NEXT:VDP(1
)=VDP(1)AND191:U=USR(0):VDP(1)=VDP(1)OR6
4:PLAY"","TSM999905C1"
110 FORI=0TO27:SOUND8,12+(12-I)*(I<12):P
UTSPRITE0,(220-I*4,I*4-29),7,0:NEXT:U=US
R(1):FORI=0TO28:SOUND8,12+(I-16)*(I>16):
PUTSPRITE0,(108-I*4,83+I*4),7,0:NEXT
120 Q=PEEK(M+311)*100+(PEEK(M+312)¥16)*1
0+(PEEK(M+312)AND15)-5:FORI=0TO4:LOCATE2
,I+2:PRINTSPC(11):NEXT:LOCATE3,3:PRINT"た
だいまのきろく":LOCATE7,5:PRINTQ"m"
130 PLAY"","M1500L3205CFA":IFQ=<RTHENFOR
I=0TO3000:NEXT:GOTO70ELSEPLAY"","DGBO6C"
140 R=Q:FORI=0TO4:LOCATE2,I+9:PRINTSPC(1
6):NEXT:LOCATE3,10:PRINT"BEST RECORD !!"
:LOCATE3,12:PRINT"NAME ?":R$="":S=0:FORI
=0TO1:IFINKEY$=""THENNEXTELSEI=0:NEXT
150 LOCATE10+S,12:S$=INPUT$(1):IFSTHENIF
S$=CHR$(8)THENS=S-1:R$=LEFT$(R$,S):PRINT
CHR$(29)" ":GOTO150ELSEIFS$=CHR$(13)THEN
R$=R$+SPACE$(6-S):GOTO70
160 IFS<6ANDS$>" "ANDS$<"`"THENS=S+1:R$=
R$+S$:PRINTS$:GOTO150ELSE150
170 DATA 215BD1113CD101E107EDB02136D17E3
4FE703021FE60300B113CD9E60320451E7C1841
180 DATA D66026006F2929292929 2911BCD919E
B182FFEFF200236FC11BCDDE60320221EFC3E30
190 DATA 23ED673239DEED6F23ED6F323ADEED6
F323BDEED6F7E3C27772B7ECE0077213CD10640
200 DATA 1A7713C5012000 09C110F5213AD13A3
6D1FE703828FE793823FE843820E60120067EFE
210 DATA 012801347EFE01201123463E06CD410
1E601772005B830022B352139D17E23862B773A
220 DATA 36D1FE74381EFE8030043E041810FE8
8300A5F3E8C935F3E08CD93003E0821021CCD4D
230 DATA 00F33E02DD213101CD5F01CB7728F33
AFCFAB728183A39D1E607C64F21001CCD4D000E
240 DATA 173A39D1E60747CD4700210018CD530
03A39D1E6F826006F2929113CD1193A07004F3E
250 DATA 190620EDB33D20F9FB3AF8F7B720063
A36D1FE21D03A39D1FEF8D0C300D00000000000
```

変数の意味

C……一時変数
D$……データ読みこみ用
I、J……ループ用
M……マシン語プログラムの実行開始アドレス
Q……飛距離
R……最高記録
R$……最高記録保持者名
S……名前登録時の名前の文字数
S$……名前登録時の入力文字
U……USR関数呼び出し用
V……太文字処理用

プログラム解説

10～60 プログラム初期化
10 スプライトアトリビュートテーブルのアドレス変更(ハードウェアスクロールへの対応によって、本来のスプライトアトリビュートテーブルが書きつぶされてしまうため、256バイトずらしている⇒実際に書きつぶされるのは32バイト)／画面初期化／マシン語領域の確保／整数型宣言／USR関数定義／変数初期化
20 太文字処理／キャラクタの色設定／メッセージ表示
30 マシン語書きこみ
40 スプライトパターン定義⇒パターン番号0～2
50 キャラクタパターン定義⇒「x」=壁。空「`」と雪「p」はキャラクタの色設定で前景色と背景色を同じにすることによって定義)

60　マシン語プログラム用画面表示データの書きこみ
70〜90　タイトル表示
100〜110　ゲームメイン
100　マシン語ワークの初期化／仮想画面最下行に雪を書く／画面表示禁止／ゲーム画面描画(USR関数呼び出し)／画面表示許可／効果音
110　右上から画面中央までの滑降／滑降から着地まで(マシン語呼び出し)／着地後の滑降
120　飛距離の読み出しと表示
130　効果音と記録更新判定
140〜160　記録保持者名の登録
140　記録更新／メッセージの消去と表示／変数初期化
150　文字入力／SHIFTキーの入力判定処理／RETURNキーの入力判定処理
160　文字の入力制限判定／入力文字の記憶
170〜250　マシン語データ(行30で読みこみ)

マシン語解説

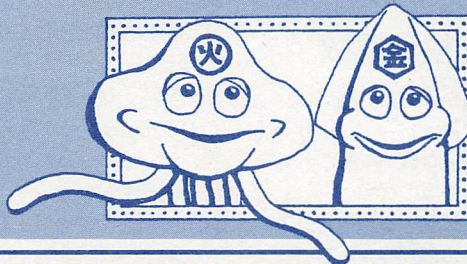
&HD000〜&HD00A
仮想画面を右上にスクロール
&HD00B〜&HD073
仮想画面左端の書きこみ(飛距離の更新と表示を含む)
&HD074〜&HD0D2
落下およびSHIFTキー入力によるスクロールオフセット増分の修正とスプライトパターンの設定
&HD0D3〜&HD0FE
ハードウェアスクロール
&HD0FF〜&HD120
仮想画面のVRAMへの転送(ハードウェアスクロールに対応するため25行分転送)
&HD121〜&HD126
引数の判定
&HD127〜&HD12C
引数が0のときのループ終了判定
&HD12D〜&HD135
着地判定

ワークエリア

&HD136
ループカウンタ
&HD137〜&HD138
飛距離カウンタ
&HD139
ドット単位のスクロールオフセット(下位3ビットの変位はハードウェアスクロール、上位5ビットの変位は仮想画面内表示位置の修正で対応)
&HD13A
スクロールオフセットの増分(8ビットの2の補数)
&HD13B
SHIFTキーの状態記憶用
&HD13C〜&HD93B
32文字×64行の仮想画面
&HD93C〜&HDE3B
仮想画面左端に書きこむデータ群(64バイトで1組)

プログラマからひとこと

おいしいのでまた送るかも

【NAGI-P　SOFT】ダイナミックなスクロールが自慢の連射測定用ソフト『JUMPERの挑戦』です。記録判定機能付きです。ところでみなさん、フロムAもしくはフロムAtoZを御存じでしょうか。おもしろいので読みましょう。このまえ欄外のコーナーにハガキを出したらテレカをもらってしまいました。おいしいのでまた送るかもしれません。値段は150円です。買いましょう。高校生になったNAGI-Pより。

プログラム確認用データ

使い方は67ページ

10>Ax51	20>qLI2	30>IGg0	40>iU86
50>oPR0	60>RetA	70>r150	80>KY63
90>82R2	100>vY12	110>pge2	120>mXP2
130>2RZ0	140>C2x1	150>Bv32	160>HwS0
170>LRe0	180>A3g0	190>2Qg0	200>Q7f0
210>Pnd0	220>RRf0	230>snf0	240>mRe0
250>vSe0			

CAR FIGHT

カー・ファイト

MSX MSX2/2+ RAM8K BY 木内靖

▶遊び方は37ページ

```
10 SCREEN1,1:DEFINTA-Z:KEYOFF:COLOR15,5,
1:WIDTH32:R=RND(-TIME):FORI=0TO39:VPOKE&
H3800+I,VAL("&H"+MID$("1C1C0C082F1C18387
8383010FC3A181C387C363790FC3A1C3C4242FFB
D4200000010183E7C180800",I*2+1,2)):NEXT
20 Q=R+(R>10)*(R-10):CLS:E$=CHR$(27)+"Y"
:FORI=0TO2:FORJ=0TO7:VPOKE832+I*64+J,RND
(1)*256:NEXTJ,I:LOCATE0,15:FORI=0TO31:PR
INT"xxpphh";:NEXT:PRINTE$"(-ﾊﾝﾆﾝ"R+1:X=3
30 VPOKE8205+D,6:D=(D+1)MOD3:VPOKE8205+D
,8:SOUND7,56:SOUND8,15:SOUND0,-T*100:SOU
ND1,15:T=STICK(0)=1:X=X+T*2+1:Y=T*10+110
40 Z=180-X:PUTSPRITE0,(X*16,110),15,3:PU
TSPRITE1,(Z,110),1,3:PUTSPRITE4,(X*16,Y)
,6,0:PUTSPRITE5,(Z,100),E,E:E=E*(1+(C=20
)):IFE=1THENIFCMOD(11-Q)=0THENS=1:GOSUB9
0ELSES=0ELSES=0
50 IFY=100THENGOSUB80
60 IFC=30THENE=RND(1)*2+1:C=0
70 V=11-Q:C=C+1:IFX=-1ORX=10THEN120ELSE3
0
80 IFSTRIG(0)=0THENRETURN
90 SOUND6,15:SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND12,
90:SOUND13,1:F=(S=1)*6:PUTSPRITE2,(X*16+
16+F,100),8-S,4:PUTSPRITE3,(Z-8+F,100),7
+S,4
100 IFE<>0ORY=100THENIFRND(1)*ABS(Z-X*8)
<VTHENIFS=1ANDY=100THEN120ELSEIFS=0ANDE=
1THENPRINTE$",*ﾊﾝﾆﾝをやっつけた!!":GOSUB160:GO
TO140ELSEIFE=2THEN120
110 SOUND7,56:PLAY"S1M9990O8C64":PUTSPRIT
E2,(0,209):PUTSPRITE3,(0,209):RETURN
120 GOSUB160:GOSUB110:PRINTE$"*,GAMEOVER
":SOUND7,56:PLAY"R8S1M2000O6L64CDEFGAM20
00L8GFEDC2","R8V9O4L8CEFEDDC":LOCATEX*2
+2,12:PRINT"あ~~~ッ!!":PUTSPRITE5,(0,209):
FORI=ZTO255:PUTSPRITE1,(I,110),1,3:PUTSP
RITE4,(X*16,100+IMOD5),8,0:NEXT
```

```
130 FORI=0TO1:I=-(STICK(0)=5):FORJ=0TO2:VPOKE8200+J,RND(1)*99:NEXTJ,I:RUN
140 PLAY"R4V15L6406CEGB07C2":GOSUB110:FORI=X*16TOZSTEP2:PUTSPRITE4,(I,100),6,0:GOSUB150:NEXT:FORI=ZTO-20STEP-3:GOSUB150:PUTSPRITE4,(I-4,100),6,1:PUTSPRITE5,(I+4,100),2,2:NEXT:R=R+1:C=0:E=0:GOTO20
150 PUTSPRITE0,(I,108),15,3:RETURN
160 SOUND7,7:SOUND12,255:SOUND8,16:FORI=0TO32:SOUND6,32-I:SOUND13,1:NEXT:FORI=0TO999:NEXT:RETURN
```

変数の意味

スプライト座標

X、Y……自分および車の座標
Z……犯人の車の座標

その他の変数

C……犯人および娘が顔を出しているカウンタ
D……道のスクロール用
E……犯人の車の状態
E$……エスケープシーケンス用：CHR$(27)が入る
F、O……汎用
I、J……ループ用
R……乱数初期化、ラウンド数
S……犯人の鉄砲フラグ
T……スティック入力用
V……犯人の鉄砲をうつ間隔

プログラム解説

10 初期設定／スプライトパターン定義
20 画面作成／ラウンド表示
30 道スクロール／効果音／スティック入力／移動計算
40 スプライト表示／犯人の鉄砲発射
50 自分が顔を出しているかどうか判定
60 犯人の車から顔を出すキャラクタの変更
70 ゲームオーバー判定
80 鉄砲発射判定
90 効果音／煙表示
100 命中判定
110 効果音
120 ゲームオーバー
130 リプレイ
140 効果音／ラウンドクリアデモ
150 自分の車表示サブ
160 効果音サブ

プログラマからひとこと ランダム関数

【木内靖】このゲームは、道のキャラクタを作るのが、めんどうだったので、ランダム関数に任せました。毎回、道のキャラクタが違うので、それを見るのも1つの楽しみではないでしょうか。このゲームは、慣れないと全くおもしろくありません。コツがあるので、探してみてください。▷▷▷友人からひとこと。突然ですが、羽山輝彦でしゅ。X68000を持っていましゅ。ゲームは80本以上あるでしゅ。全部、1Pでしゅ。ちゃーん(©いくらちゃん)。MSX2も、持っていてマシン語、C言語のこちょは、パーヘクトでしゅが、BASIK(原文のママ)はわかりましぇん。それでは、ベーマガ読者の方々、バイビーーーーーーィ。まっつ、山けん、つっちゃ、ちい、FMタオ、哲&畠様、山本瑞樹、お元気ですか????　僕は病気です。もう治らない富士の山いです。ウッゲー　ギョエー　ヒャードヒョオー　ピェッ!?――これは途中からフィクションです。

プログラム確認用データ

使い方は67ページ

10>kdd3	20>MWD3	30>AXf1	40>ATC3
50>fI10	60>Uv60	70>ILD0	80>er10
90>pZP1	100>swH2	110>IqK0	120>oAA5
130>2TW0	140>g7L3	150>TJ20	160>k1b0

ファンダムINFORMATION

スペシャルチェックサムの使い方

『スペシャルチェックサム』は、ファンダムに掲載されたN画面以上のプログラムが、正確に打ちこまれているかを確認するためのものだ。

■スペシャルチェックサムのプログラムを打ちこむ

まず右上に掲載されている『スペシャルチェックサム』のプログラムを、ミスのないように打ちこんでRUNしてみよう。

画面には、つぎつぎにデータが表示されるはずだ。

表示されたデータは、

行番号　>　確認用データ

となっていて、掲載されている『スペシャル自身の確認用データ』と、画面に表示されたデータの、行番号の数字がおなじところを見比べて、確認用データがおなじならOKだ。

もし違っていたら、その行には打ちこみミスがあるので、確認用データが合うまで修正しよう。

ただし、行9110の確認用データは機種によって異なるので、この行だけは自分の眼で見て確認しよう。

■スペシャルチェックサムをアスキーセーブして保存する

『スペシャルチェックサム』が完全なものになったら、わかりやすいファイル名でアスキーセーブして、大切に保存しておこう。

アスキーセーブのやり方は、以下のようにおこなう。

●ディスクの場合
SAVE″ファイル名″，A
●テープの場合
SAVE″CAS：ファイル名″
（CSAVEではいけない）

■掲載プログラムを打ちこむときの注意事項

『スペシャルチェックサム』は、読者の打ちこんでいるプログラムと掲載リストがまったくおなじかどうかを調べるためのものだ。

だから、行番号を変えていたり、プログラム中の省略できるスペースを省略したり、REM文を適当に打っていると、その行の確認用データは、当然変わってしまうので注意。

また、プログラムを打ちこみ終わったら、必ずセーブしておこう。

よろこびいさんでRUNしたら、暴走してしまった、なんてことになったら、しゃれにもならないぞ。

■スペシャルチェックサムの実際での使い方

①まず、確認したいプログラムをロードしてくる。ただし、ロードしたあとRUNはしないこと。

RUNしたあとはデータが変わってしまうので注意しよう。

でも、もしRUNしてしまったら、もういちどロードしなおせばいい。

②つぎに『スペシャルチェックサム』を、ロードしてきたプログラムにMERGEしよう。

MERGEのやり方は、ディスクもテープもおなじで、
MERGE″ファイル名″
を実行すればOKだ。

③あらかじめ、
SCREENØ：WIDTH4Ø
を実行しておき、
④GOTO9ØØØ
とやって『スペシャルチェックサム』を走らせよう。

⑤画面にはつぎつぎに確認用データが表示されていくので、掲載された確認用データと合っているか調べて、違っている行があったらメモにでも書き留めておこう。

長いプログラムを確認するときは、はじめのほうのデータが画面の上からはみ出して、消えてしまうことがあるので注意しよう。

⑥確認用データが違っていた部分のリストを、1文字ずつ念入りにチェックして修正し、データがぴったり合うまで④からの作業をくりかえす。

⑦プログラムが完全になったら、
DELETE9ØØØ－911Ø
を実行して、『スペシャルチェックサム』のプログラムだけを取り除く。

⑧念のため、確認を終えたプログラムをセーブしておく。

さあ、いよいよRUNしてみよう。

ちゃんと動くはずだ。もし、万が一正常に動作しなかったら、エラー名や状況をメモして、ファンダムまで電話で質問してみよう。

スペシャルチェックサムプログラム

```
9000 '   SPECIAL CHECK SUM
9010 V=PEEK(&HF676)+PEEK(&HF677)*256
9020 V1=PEEK(V)+PEEK(V+1)*256:L=V1-V-1
9030 VS=PEEK(V+2)+PEEK(V+3)*256
9040 IF V1=0 THEN END ELSE S=0
9050 FOR I=4 TO L:D=PEEK(V+I)
9060 S=S+D*(I-3):NEXT:A$=""
9070 FOR I=0 TO 3:B=60^(3-I):A=INT(S/B)
9080 IF A>35 THEN C=A+61 ELSE IF A>9 THE
N C=A+55 ELSE C=A+48
9090 A$=CHR$(C)+A$:S=S-A*B:NEXT
9100 PRINTUSING" ####>&  &";VS;A$;:V=V1
9110 GOTO9020
```

スペシャル自身の確認用データ

```
9000>AH50 9010>8l60 9020>7QD0 9030>C970
9040>l040 9050>G560 9060>8n40 9070>t7E0
9080>RrP0 9090>cg70 9100>7q60 9110>dE00
```

打ちこみ ワンポイントアドバイス

今月のファンダムには、キーボードから直接打ちこめない文字を使ったプログラムが多い。しかも見えないキャラクタも使っている作品が多いので、今月も打ちこみワンポイントアドバイスするぞ。

採用作品のなかで、とくに打ちこみづらいのが、『M－FIGHTER』と『PLAY WITHOUT～』だろう。2つとも、REM文形式のマシン語を使用したプログラムで、いっぱつでちゃんと打ちこめたら景品をあげたくなるようなプログラムだ。

⬆SCREEN1で打ちこめば、ひらがなやグラフィックキャラクタが見やすくなる

この2本のプログラムを打ちこむまえに、右下のプログラムを実行しておこう。そうすると下の写真のように、見えないキャラクタに形を与えてくれるのだ。

また、これらのプログラムでは、ひらがなやグラフィックキャラクタなど、なんでもアリのリストなので、打ちこむときは、まえもって、「WIDTH2Ø」を実行しておこう（左下の写真参照）。こうすると、SCREEN1でも掲載リストとの対応が楽になるからだ。

この2本はそれでいいとして、ほかの見えないキャラクタを使ったプログラムを打ちこむときは、下のリストの行10にある「S＝1」の部分を、「S＝Ø」に変えるとSCREENØのWIDTH4Øの画面で打ちこむことができるので、掲載リストとの比較が楽にできる。

■キャラクタパターン定義プログラム

```
10 S=1:SCREEN S:AD=BASE(S*5+2):K=1
20 READ A$,A:IF A$="¥" THEN END
30 FOR I=0 TO 7:VPOKE AD+A*8+I,VAL("&H"+
MID$(A$,I*2+1,2)):NEXT:KEY K,CHR$(A)
40 K=K+1:GOTO20
50 DATA FFFFFFFFFFFFFFFF,255
60 DATA FCCCB4C4F4CCFC00,144
70 DATA FCCCB4B484B4FC00,160
80 DATA AA54AA54AA54AA00,254
90 DATA ¥,
```

このページは 要♪です!

FM音楽館

えーと、この頃はアフリカ物のCDばっかり聴いてます。いろいろあって、まだ何がどうなってるのかよくわかってないんだけど、伝統音楽にしろ新しめのシンセサイザが、ぴゅんぴゅん鳴ってるやつにしろ、リズムがもうおもしろくてしょうがない。3拍子と4拍子が並行して進行していくのが快感です。

■楽評：よっちゃん

さわりの音楽が聴けるおまじない

リストのバックに水色のおまじないがしてある行だけを打ちこむと、長い長いプログラムが1画面から2画面くらいに短くなることがあります。そのかわり聴ける音楽の長さも短くなってしまいますけど。もちろん気に入ったら残りの行も打ちこめばいいので、かなり使えるおまじないです。今月は『華麗なロシアの踊り』と『ドライブゲームラプソディ』の2曲に唱えておきました。日曜日に家でごろごろしているお父さんを起こして、打ちこみをてつだってもらっちゃいましょう。

ゲームミュージック 「イースII」より APATHETIC STORY

兵庫県・CACA BOYの作品

おなじみ、「イース」の音楽です。人気高し。プログラムとしては、もはや何もいうことのないスタンダード・タイプ。

今回から、採用作品を3つのジャンルに分けてみることにしました。題の横に「ゲームミュージック」、「オリジナル」、「一般曲」と丸く囲って表示しています。

```
10 CALLMUSIC(Ø,Ø,2,2,1,1,1):POKE&HFA3C,3
Ø:POKE&HFA4C,3Ø:DEFSTRA-Z
20 AA="V1306@1L8QE@W4D4DEFF@W4E4EGFF@W4E
16D16C4E4E@W4G@W4FE"
30 AB="E@W4F@W2E@W4F@W2L2FED1"
40 BA="V1ØO5@1L8QA@W4A4AA>DD@W4<B-4B->DD
C@W4C16<G16E4>C4C+@W4E@W4C+<A"
50 BB="A@W4>C@W2<B-@W4>D@W2L2C+<AF1"
60 CA="V11O@33L8QDFA>D<AFD<AGB->DGB-GD<B
->CEG>CEC<GE<A>C+EC+AEC+<A"
70 CB="FA>CFC<AFAGB->E<B->D<GB-GA>C+EC+A
EC+<A>D<AFAD2"
80 DA="V9O3@33L8QD@W4D@W2G@W4G@W2C@W4C@W
2A@W4A@W2"
90 DB="F@W4F@W2G@W4G@W2A2A2D2D2"
100 A="O5L8QFDEDFDEDDGB-G>E<GB-GCCEEG>C<
GEA<A>C+EAEC+<A":B=">FA>C<A>F<FAFDG>E<G>
D<GB-G>C+<A>F<A>E<A>C<AD<A>DEFA>DF"
110 EA="V12@16"+A:EB=B:FA="V1Ø"+A:FB=B
```



```
120 T="T11Ø":PLAY#2,T,T,T,T,T,T
130 PLAY#2,AA,BA,CA,DA,EA,FA
140 PLAY#2,AB,BB,CB,DB,EB,FB:GOTO12Ø
```

ゲームミュージック 「ファイナルファンタジーIII」より チョコボくん

神奈川県・ビッチョンの作品

以前同じ曲をTHE WALKSくんがアレンジしたものを掲載したことがあります。今回のビッチョンくんのものはわりと素直にプログラムしてあるんだけど、なおかつ採用になったということは、単に選者である私がこの曲を気に入ってるってーことです。いいなー、こののんびりして脳天気な曲想。

```
10 CALLMUSIC(1,Ø,1,1,1,1)
20 CALLVOICE(@24,@24,@51,@3)
30 CLEAR3ØØØ:DEFSTRA-V:DEFINTW-Z
40 SOUND7,1:SOUND6,31
50 AØ="T145O3V15L8GR8BGFAR8AGBGBFR8AF"
60 BØ="T145O4V15L8RDRCR8CR8DR8DRCR8"
70 FORW=ØTO1
80 EØ="T145@A15S8R8H!8S8S8H!8R8H!8S8H!8S
8H!8S8R8H!8S8"
90 PLAY #2,AØ,BØ,"","",EØ
100 NEXT W
110 CØ="T145O6V15L8DR8<BGE>D<BGQ6B4G4Q8B
4.A"
120 C1="GG16A16GFG4.FGG16B16>DEF2"
130 A1="@5CR8ECDF+R8F+GBGBF+ADF+"
140 A2="CR8ECDF+R8F+GBGBFADF+"
150 A3="FAEADFCEDF+DF+D4F+4@24"
160 B1="O3RGRAR8AR8>DR8DR8DR8<B"
170 B2=">R8CR8C<R8AR8GR8AR8ARA4"
180 DØ="T145V15R1L8O4AB>CDE4D4"
190 C2="@6O6ER8C<AF+A>CEQ6D4G4Q8D4.<B"
200 C3=">CR8<AF+DF+A>C<BB16>C16<BAB2"
210 C4="AA16B16AGA4.GAA16B16>CDQ6E4Q8F+4
@4"
220 FØ="T145L8SØM5ØØCR8M3ØØØCM5ØØCCM3ØØØ
CR8CM5ØØCM3ØØØCM5ØØCM3ØØØCM5ØØCR8M3ØØØCM
5ØØC"
```

```
230 FORX=0TO1
240 PLAY#2,A0,B0,C0,"",E0,F0
250 PLAY#2,A0,B0,C1,"",E0,F0
260 NEXT X
270 PLAY#2,A1,B1,C2,"",E0,F0
280 PLAY#2,A2,B1,C3,"",E0,F0
290 PLAY#2,A1,B1,C2,"",E0,F0
300 PLAY#2,A3,B2,C4,D0,E0,F0
310 PLAY#2,A0,B0,"","",E0
320 GOTO230
```

ゲームミュージック 「スプラッターハウス」より ジェニファーのテーマ

茨城県・ヒラヒラソフトの作品

近くのゲーセンにあるナムコのゲームだそうです。ま、サイトロンの「ゲームミュージック・ベスト・オブ・ザ・イヤー1989」というCDにも入ってるけど。標準的にロマンチック。作者の質問に答えると、もちろんナウシカとかトトロの音楽も歓迎するけど、かなりアレンジしないと採用は難しい。

```
10 CLEAR 500
20 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
30 '
40 A$="O6L8V13T91@ 3"
50 B$="O5L8V11T91@ 3"
60 C$="O5L4V10T91@ 3"
70 D$="O7L8V 7T91@33"
80 E$="O6L8V 5T91@33"
90 F$="O6L4V 4T91@33"
100 A$(1)="G&G&G&GG&G>D&D&D&DC&C<G&G&GFE
-GF&F&FR8CD"
110 B$(1)="R8G>CE-C<GR8GB>D<BGR8GB->DCE-
AFFE-E-F"
120 C$(1)="C&C&C<B&B&BB-&B-&B-A&A&A"
130 A$(2)="E-&E-&E-FE-&E-D&DC&C<B-&B->C&
C&C&C&C&CR8R8R8R8R8R8"
140 B$(2)="R8CE-A-E-CR8CFGD<B-G&G&GB->CE
-D<B->C<A-B-G"
150 C$(2)="A-&A-&A-G&G&G>CDE-FE-D"
160 A$(5)="R8R8F&FE-&E-D&DC&C&C<B>C&C&C&
C&C&CR8D-EAED-"
170 B$(5)=">L4C&C&C<B&B&B>L8R8CE-GE-CQ8L
4R4R4R4"
180 C$(5)="<A-&A-&A-G&G&G>C&C&CD-&D-&D-"
190 A$(6)="<A&A>A&A>C&C<B&B&BGFDE-FGR8GR
8G&G&G&GC&C"
200 B$(6)="L8R8R8F&FD&DD&D&D&D&DC<B>CDE-
R8E-R8E-&E-&E-&E-R8R8"
210 C$(6)="L8D&D&DE-DC<B&BG&G&G&G>C&C&CR
8C&C<B->CE-GE-G"
220 A$(7)="E-FGR8GR8>C&C&CR8<CDF&FE-&E-D
&DF&FE-&E-C&C16E-16"
230 B$(7)="CDE-R8E-R8E-&E-&E-&E-R8R8R8<A
->CE-C<A-R8A>CE-C<A"
240 C$(7)="L4A&A<AA-&A-R4F&F&FG-&G-&G-"
250 A$(8)="DC<B&B&B&B&B&B&B&B&B&B"
260 B$(8)="GR4B>A-GFE-DC&C<B&B"
270 C$(8)="G&G&G>G&G<G"
280 A$(3)=A$(1):B$(3)=B$(1):C$(3)=C$(1)
290 A$(4)=A$(2):B$(4)=B$(2):C$(4)=C$(2)
300 '●●●●●● PLAY ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
310 POKE &HFA2C+16*1,20
320 PLAY#2,A$,B$,C$,D$,E$,F$
330 FOR I=0 TO 8
340 PLAY#2,A$(I),B$(I),C$(I),A$(I),B$(I)
,C$(I)
350 NEXT I:GOTO 320
360 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
370 '●●●   SPLATTER HOUSE    (C)NAMCO ●●●
380 '●●●      - ｼﾞｪﾆﾌｧｰのﾃｰﾏ -          ●●●
390 '●●●   1991.PRESENTED BY ﾋﾗﾋﾗｿﾌﾄ.●●●
400 '●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●
```


オリジナル GAMEOVER

愛知県・松田勝の作品

曲自体はどうってことないのだが、イントロの爆発音がよくて採用してしまった。作品の焦点を絞ったのが勝因ですな。曲のタイトルを見てから聴くと、なるほどと納得します。この手はいろいろ使えますな。オープニングだとか、ダンジョンのテーマだとか、なんだかんだ。次作をお待ちしております。

```
10 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1)
20 CLEAR 5000
30 DEFSTR A-T
40 SOUND 7,21:SOUND 6,21
50 A="L64 BB-AA-GG-FE<":A0="@25O5V15T80"
+A+A+A+A:A0=A0+A0+A0
60 G0="T80 Y22,40Y23,60 V15 S2S2 S8S4.S2
"
70 P0="T80 SM20000 C2 C2 C8C4.M60000 C1.
..."
80 A1="T150 @54O3L2V15EV14EV13EV12EV11EV
10EV9EV8EV7EV6EV5EV4EV3EV2EV1EV0E"
90 A2="@01V10O4 C1 C1 C1 C1"
100 B2="@01V10O3 G1 G1 G1 G1"
110 C2="@01V10O3 E1 E1 E1 E1"
120 D2="@00V13O4L4 R2C2 G2D2 C2<B2> CDE2
130 E2="@00V13O3L4 R2G2>E2<B2G2G2 GB>C2"
140 F2="@00V13O3L4 R2E2>C2<G2E2D2 EGG2"
150 D3="V15C2DC D1 DG{DGF}2 E1"
160 A4="E1 E1 E1 E1"
170 B4="O4 C1 C1 C1 C1"
180 C4="G1 G1 G1 G1"
190 D4="V12 R2E2 D2E2 F2E2 F2E2"
200 E4="R2C2 <B2>C2 C2C2 C2C2"
210 F4="R2G2 G2G2 A2G2 A2G2"
220 D5="A1 G2F2 E2D2 C2<G2"
230 E5="F1 E2C2 C2<B2 G2 E2"
240 F5="D1 C2<A2G2G2 E2 C2"
250 PLAY#2,A0,A0,A0,A0,A0,A0,G0,P0,P0,P0
260 PLAY#2,A1,A1,A1,A1,A1,A1
270 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2
280 PLAY#2,A2,B2,C2,D3,E2,F2
290 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2
300 PLAY#2,A2,B2,C2,D3,E2,F2
310 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,F4
320 PLAY#2,A4,B4,C4,D4,E4,F4
330 PLAY#2,A4,B4,C4,D5,E5,F5
340 PLAY#2,A2,B2,C2,D2,E2,F2
350 PLAY#2,A2,B2,C2,D3,E2,F2
360 PLAY#2,"R16E1&E1","R16O4C1&C1","R16G
1&G1","R16E1&E1","R16C1&C1","R16G1&G1"
```

一般曲 華麗なロシアの踊り

東京都・藤崎朝也の作品

常連の作品がけっこう多くて申し訳ないとは思うのだが、おもしろいからしょうがない。藤崎クンの新作は、チャイコフス

キーの「くるみ割り人形」からの一曲。ポンポコなドラム・パートを付け加えて軽快な仕上がりとなりました。リストの長さは短めだけど、内容は充実している、お買い得(?)な作品。

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,2)
20 CALL BGM(1)
30 CALL TRANSPOSE(       8)
40 CALL TEMPER( 9)
50 CALL PITCH(442)
60 CALL VOICE(@ 3,@51,@51,@ 6,@12)
70 '
80 DEFSTR A-Z
90 '
100 A0="T148O7L 8V12Q4"
110 B0="T148O5L 8V11Q8"
120 C0="T148O5L 8V11Q8"
130 D0="T148O3L 8V13Q2"
140 N0="T148V11@A14"
150 '
160 A1="C{C<B}>CC<AGF4&G{GF+}GGEDC4&"
170 A2="{DDDDCD&DD}2<{B>DDDDD&DD}2{EDDDC
D&DD}2{DDDDDDDD}2 >@24"
180 A3="{DDDDCD&DD}2<{B>DDDDD&DD}2{EDDDD
D&DD}2{CCDDCCCC}2 >@4"
190 A4="@5 O4A4A.G16F4.<A>F.E16FED4.>D"
200 A5="<G4A4A+4B4EFF+GG+"
210 A6="<G4A4A+4B4>CDEGF @3O7"
220 '
230 B1="D2<B2>E2D4D4 @22"
240 B2="D2<B2>E2D4D4 @44"
250 B3="@28 O3F{AA}F+{A+A+}G{BB}G+>{CC}<
G{BB}F+{A+A+}F{AA}E{G+G+}"
260 B4="@7 O6R4GGR4GGR4GGR4GG O5@51"
270 '
280 C1="R4C2D2C4.CD4 @22"
290 C2="R4C2D2D4.DC4 @44"
300 C3="@9 O6F4AFC4GC<GAA+B>{CDEF+G+A+}2
"
310 C4="C>C<C>GR8E{DD-C}4<GE{CC+D}4{EFEF
EFEFEFEFEFEFEF}2 O5@51"
320 '
330 D1="C4R2C4&<G4R2G4&"
340 D2="C4E4<G4&>C4E4<G4&>CD&EG&>"
350 D3="C4E4<G4&>C4E4<G4&>CD&C4&>"
360 D4="<A>F<A>F<A>A<A>A<FAFAF>F<F>A<"
370 D5="GGAAA+A+BBR2G+AA+B>"
380 D6="GGAAA+A+BBR2{CEG>CEG>CEG>CE}2<<"
390 '
400 N1="HS!16H16H16H16C!8H16H16H16H16C!8
HS!16HS!16HS!16HS!16":N1=N1+N1
410 N2="B8S8B8S8B8S8B8S8B8S16S16B8S16S16
B8S16S16B!24S!24S!24S!24S!24S!24"
420 N3="CS!8B8HS8B8CS!8B8HS8B8CS!8B8HS8B
8CSM!16M!16BM!8HS!16H!16H!B16H!16"
430 '
440 PLAY #2,A0,B0,C0,D0,N0
450 PLAY #2,A1,B ,C ,D1,N1
460 PLAY #2,A2,B1,C1,D2,N2
470 PLAY #2,A1,B ,C ,D1,N1
480 PLAY #2,A3,B2,C2,D3,N2
490 PLAY #2,A1,B ,C ,D1,N1
500 PLAY #2,A2,B1,C1,D2,N2
510 PLAY #2,A1,B ,C ,D1,N1
520 PLAY #2,A3,B2,C2,D3,N2
530 PLAY #2,A4,B3,C3,D4,N3
540 PLAY #2,A5,B4,C4,D5,N3
550 PLAY #2,A4,B3,C3,D4,N3
560 PLAY #2,A6,B4,C4,D6,N3
570 GOTO 450
580 '--- " かれいな ロシアのおと゛り "---
```

確認用データ(使い方は67ページ)

10>dB20	20>RU00	30>Bj20	40>uA10
50>JO10	60>7f40	70>EH00	80>mU00
90>EH00	100>lA30	110>OB30	120>PB30
130>o930	140>xC20	150>EH00	160>HXA0
170>cvX0	180>X4X0	190>AFA0	200>Y940
210>sn50	220>EH00	230>IY30	240>cZ30
250>Mhg0	260>n690	270>EH00	280>oX30
290>KZ30	300>9dC0	310>LsX0	320>EH00
330>7M30	340>4P70	350>fF70	360>fTA0
370>Ex40	380>gUC0	390>EH00	400>mtf0
410>i8c0	420>HPd0	430>EH00	440>on20
450>Oi20	460>bp20	470>Oi20	480>Nq20
490>Oi20	500>bp20	510>Oi20	520>Nq20
530>Sr20	540>Es20	550>Sr20	560>bs20
570>4H00	580>lJD0		

オリジナル

ドライブゲームラプソディ

埼玉県・GAN☆Pの作品

「ノンストップ・ハイスピードで車は走り続ける。まさに、この曲は止まらなくなった体感ゲームに対する哀歌でしょう」とのコメントあり。しかしまあ、作品としてはメロディのポルタメント(音程がグニョーと連続的に変化するところ)が効いてます。これはいい。研究してぜひ身に付けてください。

```
10 '──── DRIVE GAME RHAPSODY
20 CALLMUSIC(1,0,1,1,1,1,1,1):CLEAR1500
30 '──── COMPOSED BY GANP
40 DEFSTRA-W:DIMX%(15):FORX=0TO15:READA:
X%(X)=VAL("&H"+A):NEXT:SOUND7,49
50 CALLVOICECOPY(X%,@63):SOUND6,0:POKE&H
FA3C,32:POKE&HFA4C,32
60 DATA 0,0,0,0,0,14,0,0,55A1,5883,0,0,8
063,B6A1,0,0
70 '──── MML DATA
80 T="T248":PLAY#2,T,T,T,T,T,T,T,T
90 PLAY#2,"@33V13L8","@63L8V12<","@63L8V
12<","@12L8Q5V9<<","@6L8V10Q4","@6L8V10Q
4","V0@A14Y22,80","LSM4300"
100 A1="A4>D#16E.DGR8E2.DC<B> C4D4<B16>C
16<BGE2..G4"
110 A2(0)="A4>D#16E.DGR8E2.D<BG >C4D4<A#
32B16.R8GA&A2.":A2(1)=A2(0)+">G4<"
120 A3=">AR8EGR8DE2.FEDE&E2D2C2<B4G4"
130 A4=">AR8EGR8DE2.FGAB&B2A2>C4.<B2<"
140 A6=">G32Y16,12@W32Y16,20@W32Y16,30@W
32Y16,35@W8>E<G16Y16,12@W16Y16,20@W16Y16
,30@W16Y16,35@W4. G20A20B20>C20D20E4D32D
#32E.<BG AE4D4ED"
150 A6=A6+"D16Y16,135@W16Y16,140@W16Y16,
145@W16Y16,150@W16Y16,155@W16Y16,160@W16
Y16,165@W16Y16,170@W16Y16,179@W16@W2"
160 A7="L16DEG8DEA8DEB8DEA8R8G8R8G32Y16,
17@W32Y16,35@W16L8>CD<BG AE4AE4AE4DEG32A
16.>CDR8<B"
170 A8="A16G16A4B>CD<BGR8>E-32E16.R8D32E
-16.R8DC<BG8Y16,9@W16Y16,15@W16Y16,21@W1
6Y16,27@W16Y16,35@W2R8F#32G16.F#R8D2&D"
180 A9="EEE16E16E16E16E>ER8EE12E-12D12C<
A&A2L16AB>CDL8E4E-DC<A&A1<"
190 B="RAAAARAAAAR8GR8G":B1=B+"RAAAAR8AR
8AGGGGGG":B2=B+"RAAAAR4.AAAAAAA"
```

```
200 B5="R1RER8GR8G#"
210 C="REEEEREEEER8DR8D":C1=C+"REEEER8ER
8EDDDDDD":C2=C+"REEEER4.EEEEEEE"
220 C5="R1R<B>R8DR8D#"
230 D="A4>E<A>DE<GA4A>E<A>DE<GG":D1=D+D
240 D3="AA>A<AAAGA4AAAAA>A<A":D3=D3+D3
250 E="RAR8A4RARAR8G4R8":E1=E+E:E2=E+"RA
R8A4RARARGA"
260 E3="AA>A<AR8>GR8A<R8AAAAA>GA<":E3=E3
+E3
270 F="RER8E4RERER8D4R8":F1=F+F:F2=F+"RE
R8E4RERERDE"
280 F3="EE>E<ER8>DR8E<R8EEEEE>DE<":F3=F3
+F3
290 R="HB!8H8HM!8H8HB!8HB!8HM!8H8"
300 R1=R+R+R+R:R2=R+R+R+"HB!8HB!8HM!8H8H
M!8HB!8HM!8HM!8":P="RCRC"
310 R3=R+"HB!8HM!8HM!8HB!8HM!16M!16HM!8H
M!8HM!8"
320 P1=P+P+P+P:P2=P+P+P+"RCCC8C8":P3=P+"
R8C8CC16C16C8C8C8"
330 '――――― PLAY
340 PLAY#2,"","","","","","","HB!8HB!8HB
!8HB!8HM!8M!8","R2C8C8"
350 FORY=0TO1:FORX=0TO1
360 PLAY#2,A1,B1,C1,D1,E1,F1,R1,P1
370 PLAY#2,A2(X),B2,C2,D1,E2,F2,R2,P2
380 NEXT
390 PLAY#2,A3,B1,C1,D3,E3,F3,R1,P1
400 PLAY#2,A4,B1,C1,D3,E3,F3,R2,P2:NEXT
410 PLAY#2,"",B5,C5,"",B5,C5,R3,P3
420 PLAY#2,A6,B1,C1,D1,E1,F1,R1,P1
430 PLAY#2,A7,B2,C2,D1,E2,F2,R2,P2
440 PLAY#2,A8,B1,C1,D3,E3,F3,R1,P1
450 PLAY#2,A9,B1,C1,D3,E3,F3,R2,P2
460 PLAY#2,"",B5,C5,"",B5,C5,R3,P3
470 GOTO350
```

確認用データ(使い方は67ページ)

10>5WA0	20>Dx50	30>bP80	40>tCR0
50>HYF0	60>83F0	70>wH40	80>hK70
90>rMJ1	100>ftI0	110>8cg0	120>8L90
130>Vh90	140>0UM2	150>A7j1	160>hi41
170>Pdm1	180>76X0	190>eMm0	200>9P20
210>LDn0	220>xw20	230>mHE0	240>a9D0
250>wgQ0	260>i3H0	270>SwQ0	280>3GH0
290>4T70	300>vkc0	310>fuF0	320>hsW0
330>0u20	340>o6N0	350>dj20	360>Xn50
370>0C70	380>B200	390>Xp50	400>rM70
410>cb50	420>3o50	430>0q50	440>3q50
450>0r50	460>cb50	470>V700	

センスのよくなるよっちゃんおすすめCD ★世界初/「こんなかんじプログラム付き」★

今回のおすすめCDは、3月に来日して一部熱狂的なファンを興奮の渦に包んだ(友達が見に行ってスゲーよかったといってるっていう程度)アメリカ随一のポルカバンド、ブレイヴ・コンボの「ブレイヴ・コンボのええじゃないか」。すでに下のはっぴを着て寿司かなんかを食べているジャケット写真から危惧している方もいらっしゃると思いますが、なんと日本の名曲(「青い山脈」、「アキラのええじゃないか」、「ダイナ(エノケン・バージョン)」、「スキヤキ」=上を向いて歩こう)をポルカでやってしまった名盤です。しかも、日本語の歌がスゲー上手。笑って聞いているうちに、「あー、日本の昔の歌謡曲っていーなー」とホロッとしてしまう。こういう構造は、そういえば前回紹介したサンディーのアルバムでディック・リーのアレンジによる「サクラ」に感動したのと似てるぞ。

ブレイヴ・コンボの場合は、同時に古くさくって誰も本気にしてなかったポルカも同時に再発見してしまうので、温故知新の二乗とでもいうべき内容ざんす。ちなみに、4人のメンバーはドラムと歌、ベースと歌、管楽器と歌に、リーダーのカール・フィンチはギター・ピアノ・アコーディオン・歌という組み合わせです。

そういうわけでこんなかんじプログラムはブルー・マウンテンズ(青い山脈)のイントロをブレイヴ・コンボのポルカ風にしてみました。

ブレイヴ・コンボ『ブレイヴ・コンボのええじゃないか』
P-Vine(ブルース・インターアクションズ:☎03-3408-8343)/2575円(税込)

```
10 CALL MUSIC(1,0,1,1,1,1,1)
20 A1$="@406T130V8"
30 A2$="L8EEE4EEE4L16EFEDL8C<BA2>AA
A4AAA4L16AGFEL8DFE2B4B.A16>C<BAA-L1
6ABABL8AGE2D4D.C16EDC<BL16AB>C<BA8A
-8A1>"
40 B2$="L8CCC4CCC4L16CDC<BL8EDC2>CC
C4CCC4L16C<BAGL8FA>C2D4D.C16EDC<B>L
16CDCDL8C<B>C2<F4F.E16A-FEDL16CDEDL
8C<B>C1>"
50 C1$="@1202T130V8Q4"
60 C2$="L4A>E<A>E<A>E<A>E<A>E<A>EDD
<AA>E<B>E<BA>E<A>EDDEE<AR8>E8<A>E<A
>E<A>E<A>E<"
70 D1$="@1404T130V6Q2"
80 D2$="R8EEEEEEEEEEEEFFEEEEEEEEEEEF
FER8ER8EEEEEEEEEE8"
90 E2$="R8CCCCCCCCCCCCDDCC<BBBB>CCC
CDD<BR8BR8B>CCCCCCCC8"
100 F1$="T130V1@A15"
110 F2$="B!8H8S!8H8B!8H8S!8H8B!8H8S
!8H8B!8H8S!8C!8B!8H8S!8H8B!8H8S!8H8
B!8H8S!8H8B!8H8S!8C!8B!8H8S!8H8B!8H
8S!8H8B!8H8S!8H8B!8H8S!8C!8B!8H8S!8
H8B!8H8S!8H8B!S!4.S!C!8B!8H8S!8H8B!
8H8S!8H8B!8H8S!8H8B!8S!16S!16S!8S!C
!8"
120 PLAY#2,A1$,A1$,C1$,D1$,D1$,F1$
130 PLAY#2,A2$,B2$,C2$,D2$,E2$,F2$
140 GOTO130
```

日本音楽著作権協会(出)許諾第9170128-101号

☆「FM音楽館」の投稿募集中/　応募要項の詳細は72ページ

投稿応募要項

MSX・FANではひろくみなさんの投稿を受けつけている。ゲームなどのプログラムは「ファンダム」で。音楽は「FM音楽館」。エスプリのきいたデモを楽しむなら「AVフォーラム」。プログラムはできないけど、ゲームのアイデアはある、という人のためには「ゲーム制作講座」。そして、絵が好きな人にはCGを楽しむ「ほほ梅麿の勝ち抜きCGコンテスト」。作品ができあがったら、下記の応募要項を熟読して編集部まで送ってきてほしい。力作を待っている!

ファンダム

オリジナルのプログラムなら、ジャンルはとくに問わない。ゲームやかんたんなツール類、見て楽しむだけのものなどなんでもOK。

SCREEN0:WIDTH40

を実行してリストを表示したときの画面数(ただし1画面は40字×24行として、空行やOkは含まない)によってプログラムの長さをはかり、以下の4タイプにわけている。

●RP部門　1画面タイプ
リストが1画面(24行)以内の作品
●RP部門　N画面タイプ
1画面を超える5画面以内の作品
●RP部門　10画面タイプ
5画面を超える10画面以内の作品
●FP部門
10画面を超える本格的な作品。リストは複数でもかまわないが、誌面のつごう上、掲載できないものは不可。

投稿するプログラムは、ディスクまたはテープでの投稿に限る。

また、作品には応募用紙のほかに、②以下の事項を書き添えた解説の手紙をつけること。

★応募書類の規定
①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。
②プログラムの遊び方、使い方
③使われている変数の意味と、プログラムの各処理ごとの詳しい解説(マシン語を使用しているプログラムでは、マシン語の各処理に対する解説と、ワークエリアなどの詳しい説明をつけること)
④プログラムの資料、解法(RPGなどはマップや図解、シミュレーションならデータの一覧など)
⑤プログラム作成時に参考にしたキャラクタやBGM、シナリオの詳しい説明(図書を参考にしたら、出版社名と号数、ページ数など)
☆郵送にあたっての諸注意
・投稿するプログラムのタイプを封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク(テープ)在中」、「ニツ折厳禁」の文字も赤ペンで明記
・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む
・1枚のディスクまたはテープに複数のプログラムを入れての投稿はかまわないが、すべてのプログラムに対して解説の手紙を書き添えること
★採用
採用された作品の作者には、規定の謝礼と掲載誌、および作品のオリジナルROMカートリッジを進呈。

そのほか、ムックなどに再掲載された場合も規定の再掲載謝礼と掲載誌を差し上げている。また、アイデアしだいで市販ゲーム化される可能性あり。

さらに、次の奨励賞が設けられている。

●第14回季間奨励賞
4月号から6月号に掲載されたRP部門(画面数が10画面以内)の全作品のなかから、アイデアやテクニックに優れた作品を1本選び、奨励金として3万円を差し上げます。

第14回季間奨励賞の発表は、7月号のファンダムスクラムのページでおこなう予定です。

●第3回FP部門奨励賞
4月号から9月号に掲載されたFP部門の全作品のなかから、もっとも完成度が高いと思われる作品を1本選び、奨励金として5万円を差し上げます。

FM音楽館

FM音源を使ったプログラムを募集。なお、プログラムにはREM以外に小文字のアルファベットは使わないこと。

また、作品はすべてBASICのものにかぎり、ツールを使用した場合は変換してから投稿のこと。

作品の応募はテープ、または ディスクにセーブしたものにかぎる。

★応募書類の規定
①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用
☆郵送にあたっての諸注意
・「フロッピーディスク(テープ)在中」、「ニツ折厳禁」の文字を赤ペンで明記。
・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクやテープを包む。
★採用
規定の謝礼と掲載誌。

AVフォーラム

エスプリのきいた29字×29行以内のオリジナルプログラム。

●規定部門
毎号塾長が出題。くわしくはAVフォーラム「お題」を参照されたし。
●自由部門
自分のセンスの見せどころ。題材はまったく自由。
★規定
①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号
②タイトル
③プログラムを作成したときに参考にした本や雑誌などの名前や号数、出版社名
☆郵送にあたっての諸注意
ハガキに手書きでの応募も可。ただし、29字詰めで行番号は赤で書くこと。また、あて先に応募部門を明記。
★採用
採用者全員には掲載誌を送付。このコーナーでは特別に称号制度をとっており、3回採用されるとMファンのテレカ、5回で希望のソフト(ただし定価で1万円以内)が授与される。くわしくは99ページの下欄外「特典」を参照。

ほほ梅麿の勝ち抜きCGコンテスト

絵を描くことが好きな人のためのCGコンテスト。部門は紙芝居とイラストの2つ。得意なほうに応募してほしい。紙芝居のほうが作品の数がすくなめなので、いまなら採用される可能性が高い。

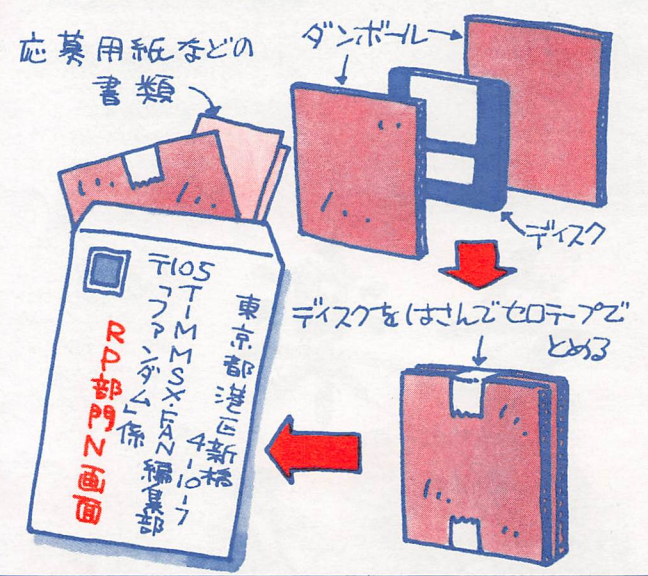
作品の応募は、オリジナルのCGツールでも、市販のグラフィックツールでも、本体に内蔵されているCGツールを使ったものでもかまわない。

●紙芝居部門
動画(アニメーション)や紙芝居の作品。
●イラスト部門
1枚ものの静止画作品。
★応募書類の規定
①応募用紙を使用し、必要事項を記入。複数同時応募の場合は、作品ごとに応募用紙1枚を使用すること。その際、応募用紙はコピーして使用。
☆郵送にあたっての諸注意
・投稿するプログラムの部門を封筒の表に赤ペンで明記し、さらに「フロッピーディスク在中」、「ニツ折厳禁」、「使用したツール名」の文字を赤ペンで明記
・郵送途中で破損してしまわないように、ダンボールなどで厳重にディスクを包む。
★採用
CG掲載者全員に、Mファンのテレカ。賞金システムなどはよりグレードアップしたものを検討中。

ゲーム制作講座

ゲームシナリオなら、ジャンル、形式を問わずなんでもかまわない。ただし、以下の規定にそって応募してほしい。

★応募書類の規定
①住所・郵便番号・氏名・年令(学年)・電話番号
②シナリオにはタイトル名、ジャンルはかならず明記のこと。
★採用
現在はとくに定めていないが、よい作品は市販の道もある。

応募用紙などの書類
ダンボール
ディスク
〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部 ファンダム係 RP部門N画面
ディスクをはさんでセロテープでとめる

●そのほかの投稿について

以上、説明してきた作品の募集以外に1行プログラムや、意見や質問なども募集しています。それぞれあてはまるコーナーあてに送ってください。

すべての投稿のあて先

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「○○」係

●すべての投稿は上記の住所で受けつけている。○○のところにはそれぞれのあて先を入れて、応募してほしい。また、封筒にも住所・氏名の記述もお忘れなく。
●盗作や二重投稿は厳禁。
●なお、応募作品は一切返却できません。また、採用作品の版権は徳間書店インターメディアに帰属するものとします。
★しめ切り
とくにもうけていませんが、各コーナーとも月の前半に整理をしています。ですから、雑誌の発売日の約1か月まえにとどいたものが掲載の対象です。

投稿応募用紙

●すべてにもれなく記入してください。複数の作品を投稿する人は応募用紙をコピーして1枚に1作品として使用してください。

投稿ジャンル	例：ファンダムのN画面への応募は1―② □―○	1ファンダム(①RP部門1画面タイプ　②RP部門N画面タイプ　③RP部門10画面タイプ　④FP部門) 2FM音楽館(①自作のオリジナル　②ゲームミュージック　③一般曲) 3CG(①紙芝居部門　②イラスト部門) 4その他(　　　)
作品名		
氏名	フリガナ	ペンネーム ※「投稿ありがとう」掲載時は本名のみとします。
住所	〒□□□-□□ 都道府県	
☎	―　―	投稿日 1991年　月　日

アンケート

①この作品を他の出版社の雑誌などに投稿されましたか？ **はい** [雑誌名　・　月頃]・**いいえ**

②(①ではいと答えた方のみ)その雑誌で採用されましたか？ **はい・いいえ**

③(全員の方に)この作品を作るときに参考にした他のものや記事はありますか？ある方はその雑誌名や作品名などを教えてください。
※③の質問はとても重要なことなので正直に答えてください。
はい [雑誌名　年　月号　ページ]
[書籍名・CD名　]
[参考にした作品名・記事名　]
いいえ

④(FM音楽館に投稿の方のみ)作品の作曲者、歌手、演奏者がわかれば教えてください。
[作曲者　] [歌手・演奏者　]

⑤(CGに投稿の方のみ)使用したツール名、ロードの仕方を教えてください。
[ツール名　]
[ロードの方法　]

9106

投稿ありがとう

2月期整理分(5月号採用対象分)より

今月から、投稿してくださった皆さんの名前と作品名を全員掲載することにしました。今回は4月号掲載選考のため2月でしめ切った方たちのぶんです。複数投稿の場合は「他②(他に2作品応募あり)」とし、実際の掲載者は赤字にしてあります。

ファンダム

〈北海道〉
きのこGP／今村秀樹
WOS 他①／清野一彦
ゲロたたき 他②／菊地友則
〈青森県〉
車のレース／鳥谷部達也
〈宮城県〉
THROUGH HOLE／佐藤敏博
RETORT OF SLIME／若林賢人
〈栃木県〉
棒立て一番星 他①／沼尾弘志
〈群馬県〉
雀子の代筆／深川正浩
〈埼玉県〉
SLIME LAND／沢田広正
機動歩兵物語 旋風の銀河／寄本和寿
〈千葉県〉
HOP LAND／白石恒太
GREEN WALL 他①／蒔田茂幸
〈東京都〉
ばぁぁん 他①／原田暢彦
〈神奈川県〉
飛ぶんだよ 他①／岩崎良幸
TWIN BALL／赤崎和広
FUNNY◆BOY／藤本高志
〈長野県〉
スクロラ／溝口英巳
TANK BATTLE 他①／斎藤大輔
オイルショック'91／木内靖
〈新潟県〉
?／小林義昌
〈岐阜県〉
CRACKS／塚原修
〈愛知県〉
JUMP／中村剛志
TELF／尾崎健一
〈三重県〉
いちばんをあてて……／浜崎隆範
HEBI 他①／林和高
〈滋賀県〉
EXCHANGE 他①／温井和也
〈大阪府〉
IMOS 他②／丹羽武史
ソダイゴミ／岩橋政和
〈兵庫県〉
THE POKER／岸田拓士
妖城伝II 浮遊城の巻／将積健士
潜水艦ゲーム／江頭務
〈和歌山県〉
危険地帯 他①／中西英之
〈広島県〉
1画面ドライブ／藤田純教
A KUN GAME／占部功
〈香川県〉
$y=ax^2$ 他①／濱浦君弘

AVフォーラム

〈北海道〉
MMLピクニック／清野広勝
〈岩手県〉
土星 他③／中崎孝司
汗／石倉寿秋
〈秋田県〉
競馬／今野剛人
〈山形県〉
アラーム／安彦高志
〈群馬県〉
日本人またまた宇宙へ／津久井公貴
〈埼玉県〉
スーダラ節／小宮裕孝
ミネラル麦茶／小宮裕孝
見えないカベ／野村周平
発車／児玉稔
〈千葉県〉
中東某国の……／金枝修一
またぐな!／渡辺憲一
風の強い日 他⑥／寺分敦至
〈東京都〉
ビップエレキバン 他⑤／植田淳
オシロスコープ／峰広哲央
アコーディオン 他③／和泉敦
MIDNIGHT 他③／原田明和
マモーあらわる 他①／青木洋介
吸い込まれる／中司敦久
お茶 他①／菊地秀悦
〈神奈川県〉
懐かしのレコード盤／後藤敬二
植木等しい／平澤伸一郎
〈長野県〉
アソーレッ!／斎藤大輔
〈石川県〉
えいごのお勉強／佐藤一史
無声音映画／本田真望
〈福井県〉
目がいたくなる 他③／浜岸雄
〈静岡県〉
ちらつく日本／鈴木雅博
〈愛知県〉
ブザー 他④／小栗守雄
CD 他①／白木伸征
〈三重県〉
昔の映画の始まり 他①／大西良一
〈滋賀県〉
サッカー 他①／川口剛
〈京都府〉
メガネのお方 他④／北仲友和
〈大阪府〉
冬の雨／河内潮
波紋I 他③／冨士田智久
F氏の一ヵ月／福田陽介
〈兵庫県〉
植木流阿波踊り 他⑤／井上雄矢
無言電話／西村修一
あぶりだし／将積健士
〈和歌山県〉
日本を休もう 他②／川辺竜也
ふんか 他③／楠本晶博
〈島根県〉
ステレオなんか……／三島靖彦
〈岡山県〉
剣 他⑤／藤井久生
〈広島県〉
しんたくん／藤井和也
〈山口県〉
ひょっ!?／光井聖二
〈福岡県〉
架空の星空／兼田和男
〈ドイツ〉
?／Minoru Toda

FM音楽館

〈北海道〉
エアーウルフ 他①／福士航知
〈山形県〉
ゴールデン洋画劇場／安彦高志
〈福島県〉
三国志II 他②／三浦康之
おどるポンポコリン 他①／小川昌弘
〈群馬県〉
草原 他⑪／黒澤典義
〈埼玉県〉
静かな海を渡る 他④／柳橋静隆
〈東京都〉
CLUB'S 他①／藤崎朝也
イース／板垣直哉
〈神奈川県〉
『ワードナの森より』／指田博史
店 他①／泉田武史
あいはかつ 他⑤／鹿糠秀行
〈新潟県〉
HOLY POWER 他③／坪井昭幸
〈静岡県〉
『エアバスター』より 他①／渥美健
〈愛知県〉
ワルキューレの伝説／伴真
パレード／水沢俊光
〈大阪府〉
ドウクツ 他②／穴井俊英

〈兵庫県〉
LAST FIGHT 他③／溝口康弘
ドラえもんのBGM／渋井旭
〈和歌山県〉
ロックマン3／井筒直人
〈広島県〉
雷王子、失恋の嘆き 他②／出口智秀
いっときの夢 他㉑／下田喜則
〈山口県〉
へんな音 他⑤／伊藤彰司
〈愛媛県〉
HANG ON 他①／麻生靖記
〈高知県〉
SHE LOVES YOU 他②／幸山隆志

CGコンテスト

〈北海道〉
? 他①／八木雄一郎
〈岩手県〉
ほのぼの／川村正則
〈栃木県〉
モンスター&地形／松本国之
〈埼玉県〉
予感 他①／佐藤敏行
〈千葉県〉
?／佐藤幸一
〈神奈川県〉
インターセプト／指田博史
F40／本間純一
握りしめた剣で!／中村和洋
〈長野県〉
無題／小林敬一
〈石川県〉
NATU 他③／佐藤一史
〈岐阜県〉
暗黒の神殿／山中大輔
式／高橋哲人
〈静岡県〉
晴れの日うるうるウォーム 他②／渡辺茂樹
〈滋賀県〉
GIRL2 他②／山本直彦
〈鳥取県〉
夕暮れ 他②／猪口亮
〈岡山県〉
?／川崎資文
〈USA〉
CITYSIDE 他⑧／和泉英伸

ゲーム制作

〈北海道〉
勇者への道 他①／坂本哲也
ANIMAL MASTER／オーバーキル企画
〈青森県〉
?／秋田進?歳
〈宮城県〉
四神英雄伝／吉田良
〈群馬県〉
軍事国時代3010／井ノ川順二
〈埼玉県〉
十二支レース／樋口哲矢
〈新潟県〉
?／中沢竜一
〈長野県〉
Shining Star／竹内千博
〈大阪府〉
目指せオタッキング 他①／斎藤昌志
〈和歌山県〉
2854／浦田博史
〈広島県〉
うらぎりのカード／竹崎祥英
〈福岡県〉
Oh! Fujiyama／増田陽平

郵便はがき

164-00

006

料金受取人払

中野局承認

1200

差出有効期間
平成5年4月
30日まで

切手は
いりません

東京都中野局
私書箱第1号
(杉並区高円寺南1−33−3)

東京カルチャーセンター
記憶術講座 行

MSX・FAN(588E)

記憶術各コース別の詳しい

案内書無料贈呈

▼下記に必要事項をご記入ください。

フリガナ		年令	
氏名			
フリガナ			
住所			
電話	市外局番 (　　)	郵便番号	

●大学受験コース　●高校受験コース　●一般コース(資格取得向)
(希望のコースをマルで囲んで下さい)

キリトリ線

試験直前、あふれるように思い出す!!

必勝の記憶術

〈渡辺剛彰先生 監修・指導 通信講座〉

"試験の神様"があなたに秘術を伝授します!

キミのライバルはもう、やっている!

「楽しく勉強できて、志望校にも合格!!」

秋本恵美さん　香川県

(前略)テストのたびに後ろから数えた方がはやい順位でした。そこで記憶術をしてみようと思い、始めたのです。すると、毎日短時間で楽しく勉強でき、(中略)入試までのテストは全科目上昇。入試では、無理と言われていた琴平高校を受けて、見事合格しました。本当に記憶術のおかげで勉強嫌いな私が勉強好きになり、言うことなしの喜びです。(後略)

市内トップの進学校に合格!

野村　浩くん　福島県
〈磐城高校合格〉

中2の頃、成績は中くらいで勉強嫌い、当然やる気もおきず進学に向け困っていました。その時、雑誌を見て入会した記憶術。マスターしてみると、一日10〜15分くらいの勉強でも成績はみるみる上昇し、信じられないことに市内トップの進学校に合格してしまったのです。やっぱり勉強は効果的なものが一番ですね。

覚えた事がスラスラ!

小林京子さん　千葉県
〈情報処理・第2種資格合格〉

記憶術に入会後、学習や資格試験もさほど難しくなく活用するチャンスはありませんでした。ところが、情報処理2種という高校生では合格率の低い大きな壁にぶつかり、記憶術に頼った訳なのです。試験ではスラスラ答えが流れてきて見事合格!記憶術のおかげでIQがぐっと上がったような感じがするくらいです。

20ページの遅れを克服!

北原留美さん　富山県
〈富山女子高校合格〉

私は中2の時、名古屋から富山へ引っ越し、新しい学校で先生と勉強のペースを打ち合わせたのですが、前の学校は社会と理科で20ページも遅れていたのです。それで始めた記憶術。開いていた差はどんどん縮まり、3年の時は550人中100番以内を必ずキープできました。おかげで希望校にも上位で合格しました。

記憶術なら志望校のランクアップも簡単!

試験の結果で、自分はあの学校に行きたいのに無理だ…なんてあきらめているあなた。効果的な勉強をすればそんな悩みはふきとんでしまいます。記憶術をマスターすれば志望校合格は夢ではありません。

ここで、北見緑陵高校に合格された、東　沙織さんのおたよりをご紹介しましょう。

「私は半年前、担任の先生から志望校は難しいと言われました。それなりに頑張っていたのですが、成績があまり伸びなかったので、母に頼み記憶術を始めました。それからは成績も上がり、受験当日、記憶術で得たものをすべて発揮できたと確信!発表の日、見事合格した私は、記憶術に感謝しました。」あなたも、記憶術で、志望校合格にチャレンジしてください。

全国から「合格」の声が

受験生に絶大の人気を誇っている記憶術、みごと志望校に合格された方々から、喜びの声が届いています。早稲田大学教育学部に合格された、藤島陽子さんのおたより「記憶術を知って、こんなにも効果的な勉強法があったのかと嬉しくなった反面、知らずにいたこれまでが悔やまれました。どんな勉強にも役立ちますので、あなたも記憶術を利用して頑張って下さい。」…

まだ記憶術を知らないあなたにとって、試験勉強は苦しく、つらいものでしょう。一日も早く暗記テクニックをマスターして、受験勉強を短時間で楽しいものにしましょう。あなたのライバルは、密かに始めているかもしれない!

今からでも遅くない。キミも今すぐ始めてみないか。

受験用歴史年表から英単語までラクラク暗記

キミ知ってる?受験必勝のための「記憶術」が、いま受験生の間でモテモテなのだ。

それは、受験用歴史年表から英単語まで、どんな勉強でも、ラクに暗記できるからだ。

徹夜勉強するより記憶術で短時間やった方が効果的!

しかも、丸暗記はもちろん、どんな科目にもやさしく応用がきくうえに、効果もバッチリ!受験ばかりか、中間・期末にも絶大な威力を発揮する。

記憶術のすごいところは、一度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ!

だから一夜づけ、おおいにけっこう!ネジリハチ巻で毎日毎日ガリガリやるばかりが勉強じゃあない。それより、いかに効率よく効果的にやるかが問題なのだ。

だからこそ記憶術なのだ。この記憶術をつくったのは、試験の神様として有名な渡辺剛彰先生。中2の時、父から記憶術を学び成績はビリからトップへ。東大在学中に司法試験にイッパツ合格するなど、わが国記憶術界の第一人者がその秘術をキミに伝授するのだ。

講座内容は全部で3コース

- 高校受験コース
- 大学受験コース
- 一般コース(資格取得向)

今なら「記憶術」の詳しい案内書を

さしあげます!

左のハガキに必要事項を記入して、今すぐポストへ

東京(03)3317-2811
〈受付〉朝7時〜夜9時・年中無休

〈本校所在地〉
東京都杉並区高円寺南1の33の3
東京カルチャーセンター

ディスクステーション#25

©1991 COMPILE DS#25
●編集の都合により、一部変更する場合がありますが、ご了承下さい。
MSX2 MSX2+ 2DD VRAM128K

■ルーンマスター 三国英傑伝/コンパイル(遊べるバージョンの予定)
■連載RPG「ソーザンクォーターズ」
■オンライン小説「SF短編小説集2」

Disc2枚組¥1,940(税別)
5月10日(金) 発売予定

バックナンバー

4号(DS)	1,980円(税別)
5号~7号(DS)	1,940円(税別)
1月号(CD付)(DS)	2,900円(税別)
2月号・4月号~12月号(DS)	1,940円(税別)
#20(DS)	2,980円(税別)
#21(DS)	1,940円(税別)
#22(DS)	2,980円(税別)
#23/#24(DS)	1,940円(税別)
春号(DSSP)	3,980円(税別)
初夏号(DSSP)	4,800円(税別)
夏休み号/秋号/クリスマス号(DSSP)	3,800円(税別)
ルーンマスターII(DSDX#1)	3,880円(税別)
魔導師ラルバ総集編(DSDX#2)	3,880円(税別)
にゃんぴ(DSDX#3)	3,880円(税別)
真・魔王ゴルベリアス	7,800円(税別)
アレスタ2	6,800円(税別)
ランダーの冒険III	7,800円(税別)
ゴルビーのパイプライン大作戦(FM-TOWNS版/MSX版)	6,800円(税別)
DS98創刊準備号	2,900円(税別)
DS98創刊号	3,980円(税別)
DS98#2/#3	3,980円(税別)
DS98EX#1	3,980円(税別)

DS創刊準備号から3号までと、3月号は完売しました。4号から2月号までは、在庫が残り少なくなっています。＊創刊準備号から6号まではTAKERUでも購入可。

通信販売を希望する人は、現金書留か定額為替で商品の定価＋消費税＋送料210円を商品名、あなたの郵便番号、住所、氏名、電話番号、機種名を書いたものと一緒に下記の住所までお送り下さい。
宛名は「通販の王様」係

Sugoroku Role Playing Game

ルーンマスター 三国 もうひとつの

RPG風ニュータイプスゴロクゲーム
©1991 COMPILE

- 三国志をテーマに3つの異なったストーリー
- プレイヤーの成長には「武将登用」システムを採用
- 「武将登用」のための在野武将数60名以上
- 登場武将120数名
- 感動のマルチエンディング

特賞 潮出版社刊 漫画「三国志」60巻1セット
1等賞 講談社刊 小説「三国志英雄ここにあり」3巻1セット
2等賞 中国絵ハガキ10セット
3等賞 ルーンマスター三国英傑伝 オリジナルテレホンカード 200名様

パッケージについているアンケートハガキを送ってくれた方の中から抽選で以上の景品をプレゼントいたします。

1991年5月24日(金) 発売

DISC3枚組 ¥6,800(税別)

日ソ交流新時代へ向けて
東京モスクワ間パイプライン着工!
落ちてくるパイプブロックを組み合わせ、東京からモスクワまでシベリア鉄道に沿ったパイプラインを作るのだ!

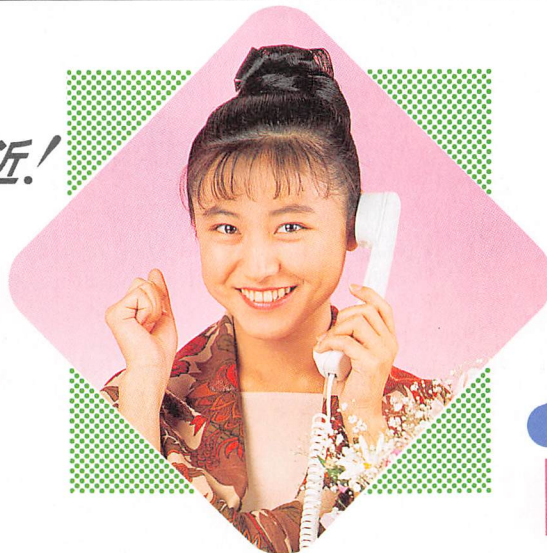
●詳しくは、徳間書店インターメディア発行のファミコンマガジンを御覧ください。

〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交210号 PHONE(082)263・6165(ユーザーテレホン) 株式会社コンパイル

めーみそコネコネ
COMPILE
英傑伝
英雄史が生まれる!

噂のアイドルに大接近！

唯理ちゃんのすべてがわかるワクワク・ホットライン！

❶唯理ちゃんとの相性占い
❷唯理ちゃんのテレフォンクイズ
❸唯理ちゃんのジュークボックス
❹唯理ちゃんのデータバンク
❺唯理ちゃんのひとりごと
❻唯理ちゃんのりんりんコーナー

どの番組もぜーんぶ唯理ちゃんだから、
24時間、唯理ちゃんを一人占め…。
唯理ちゃんとの『相性占い』から、
毎日違うメッセージを送ってくれる
『りんりんコーナー』まで、
キミだけの唯理ちゃんがいっぱい！

國實（くにざね） 唯理（ゆり）

アイドルスターライン

東京0990-31-0923（クニザネ）

ミルベ メディアル コーポレーション

〒101 東京都千代田区三崎町3-4-9水道橋MSビル ☎03-3265-6311

かけすぎに御注意下さい

プッシュホン、ダイヤル回線のどちらでもご利用できる有料情報システムです。通話料のほかに情報料として3分ごとに、アイドルスターライン國實唯理は180円、その他は120円かかります。この番組は㈳全日本テレホンサービス協会の倫理審査を受けています。※未成年の方は、保護者の方の了承を得てください。

New

魔洞騎士ミズマ

ミズマは「聖騎士（せいきし）」への8階層の「ガルタイダス迷路」を、パートナーの魔法使い候補生・ジャネスとともに挑戦開始。様々なモンスターに遭遇し、苛烈な戦いの中から、単なる訓練ダンジョンではないことに気づく。最下層に世界を破滅に導く魔王「ガルタイダス」が封印を解き復活しかけているのだ。ミズマは魔王を再び封印することができる勇者として、最下層の魔王に挑むべく地下への階段を降りていった……。

今、人気の本格的ダンジョンRPGです。

●話題の声優（山口勝平・篠原恵美他）起用。想像の世界がビジュアルアップ。
●各シーンごとに記念品をプレゼント！
●ラストまでいったら、抽選でPC98他豪華賞品をプレゼント！

毎月抽選で1名様に、①～④の中からお好きなものを1点お送りします。
①エプソンPCクラブとモニター。
②フルコンパチLDプレーヤー1セットと、全国の主なレコード店で使えるAVギフト券。
③マッキントッシュ・クラシック1セット。
④ソニー・パームトップ。

東京 ☎0990-33-9911

テレフォン迷路 ラビリンスアイ

真っ暗な洞窟が全部で4つ。そこを手探りで進んでいかなければならない。行く手にはモンスターやゴーストが待ち受けていたり、罠もある。そう簡単には進ませてくれないぞ！ また、1つのステップをクリアするごとに難しくなっていくから、甘くみちゃいけない。テレフォン迷路へ、ようこそ!!

★最長30分で自動的に切れます。

東京 ☎0990-32-2100
名古屋 ☎0990-34-7700
岡山 ☎0990-31-9020

北へ進む
西へ進む
東へ進む
南へ進む
2 4 6 8

遊び方チェック：★進行方向：ダイヤル2北へ、ダイヤル4西へ、ダイヤル6東へ、ダイヤル8南へ★戦闘モード：モンスターが出現したら、ダイヤル3戦う、ダイヤル9逃げる★中断：ダイヤル5→ゲーム中断→暗証番号告知→回線開放→次回に暗証番号入力→ゲーム再開★モンスター：進行中に出現。ゴースト（強度1）、ゾンビ（強度2）、ドラゴン（強度3）★アドバイス：進行中にゴールの方向、警告等を教えてくれる★タイムポケット：進行中に出現。いきなりゴールに接近したりスタートに戻ったり。

日本初の電話で楽しむ
ロールプレイングゲーム。
全問クリアは、1,000人に1人。！

ゲームボーイ™は任天堂の商標です。
Nintendo®
GAME BOY™
リトルマスター
Little Master
ライクバーンの伝説
闇の魔王ゲザガインを打ち破れ!
ゆうしゃぐん、
リイム の こうげき。
簡単な操作ですぐに遊べるシミュレーションRPGの登場だ! 勇者軍を結成して王国を魔物の手から取りもどそう。アニメする戦闘シーンもかっこいいぞ!!
勇者リイム
モーモー・ダイナマイツ
好評発売中!
ゲームボーイ
シミュレーション
4200円(税込)
制作:徳間書店インターメディア株式会社
発売:株式会社徳間書店
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1
☎03-3433-6231
©TOKUMASHOTEN INTERMEDIA INC./ZENER WORKS

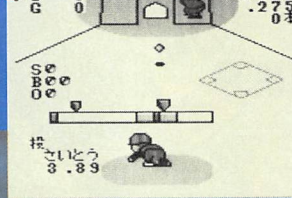
東尾　修

現在、テレビ朝日、文化放送、日刊スポーツの解説者。ライオンズのエースとして、通算251勝などを記録。史上初の１億円投手。愛称「とんび」

東尾 修 監修

東尾 修のプロスタ・レッスン

ひいきのチームを選んで、ペナントレース、日本シリーズを戦ってくれ。最後はとんびが監督の最強球団オールスターズが待ってるぞ!!

Ⓐボタンを3回押して投球

バー方式投球法

オールスターズの選手たち

せんばつオーダー
END
1まつなが三両
2おかだ　二右
3きよはら右右
4おちあい指右
5はら　左右
6にしむら中両

12球団実名採用

対戦型
1人でも遊べます

バッターの裏をかけ 新体験・リアルピッチング

7月発売予定
ゲームボーイ
スポーツ
予価4200円（税込）

制作：徳間書店インターメディア株式会社
発売：株式会社徳間書店
〒105-55　東京都港区新橋4-10-1
☎03-3433-6231

●都合により発売日が変更になりました。ご了承ください

THE LINKS INFORMATION PAGE

リンクスはいつも新しい。きょうも何かが始まった。
そんな新鮮な情報を早くキャッチしようじゃないか。

毎日見出しを見て、新しい情報をキャッチ

パソコン通信の各ボードやコーナーをすべてのぞくのは、たいへんな作業だ。新聞みたいに一目で見渡すこともできない。そのために、リンクスではアクセスしている最初の画面に、最新の情報が表示されるようになっている。きょう、どこでどんな内容のコーナーが開設したか、内容が変わったかなどなど内容はさまざまである。とくに離れ小島的なインディーズの情報はここでしか得られないことがほとんど。改めて注目しよう！

リンクスと回線がつながると出るのだ

MSX・FAN-NET

●めいおう星通信●

ずっと連続でリンクスがモデムの無料キャンペーンをやっていたこともあって、初メールがやたらと多い。そのうえ春休みだったことも手伝って、それ以外のメールが月に約500。全部読むだけで、エライたいへん。びっくりだ。

こちらこそどうも

本名はケンタかな？

驚いた！

ごていねいにどうも

ずいぶん太っ腹！

沖縄の方でしょうか

クラブは何ですか

担当の楽器は何？

北海道のどこですか

砂丘は近いのですか

読みやすいメール！

趣味なども書いてね

すごいじゃん

カラオケも好きそう

参考意見ありがとう

下の2人は友だち？

遊・アクセスガイド

日付	内容
5/13、20、27	●チャット『おーい、バブルスくん！』 Bam!ネットのなかで、毎回テーマを決めておしゃべり。開催は毎週月曜日の午後9時。参加をしたほうがより楽しいのはあたりまえだけど、のぞいてみるだけというのもおもしろい。 13日「がんばる特派員チャット」 20日「フリーチャット、いきまーす」 27日「ヒミツヒミツの仮面チャット」
5/8、15、22、29	●今月の『二者択一！』 人生に決断を迫られる瞬間はつきもの。はたしてキミはどちらを選ぶかな。とまあ深刻な話をしても仕方がない。気軽にどっちが好きかを選んでたんに討論を楽しむ企画なのだ。今月のテーマは「ブリーフかトランクスか」。寄せられた意見はまとめて会員誌の『ZERO』6月号で発表予定。
5/9、16、23、30	●チャットで推理ゲーム『ずばり　そうでしょう』〜短期決戦編〜 ある言葉から、あるものを当てる連想ゲーム。4月にひきつづいて短期決戦編。1時間以内にいくつ答えることができるか。
5/10、17、24、31	●チャット『いかにもワタシは"ビギナーズ"』 初心者の人を対象にしたチャットの練習のためのコーナー。参加者全員が初心者だから、キーミスをしたり、入力が遅い、なんてこともへっちゃらだ。

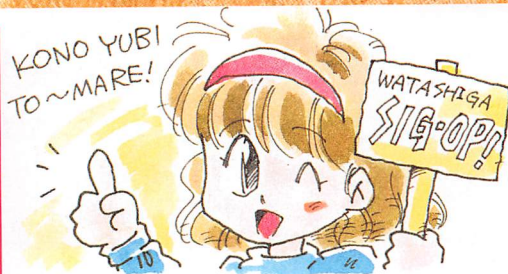
ネットワークの内容についての問い合わせ、ネットワークゲーム・アダプター（NGA）の購入方法、リンクスの入会方法についての質問は、ハガキか電話で直接つぎのところに問い合わせてください。

〈住所〉〒604 京都市中京区烏丸通御池上ル二条殿町548ナショナルビル3F
日本テレネット「リンクス・MSX・FAN」係
〈電話〉075-251-0635

MSXでパソコン通信したい人のページ 第6回
パソコン通信 はじめの一歩

KONO YUBI TO〜MARE!
WATASHIGA SIG-OP!

ネット内の同好会SIG

すっかり陽気もよくなって、みんな気のあう仲間と映画に行ったりスポーツしたりしていることだろう。ネットにも仲間が集まってわいわい楽しむところがある。それがＳＩＧだ。

◉ネットワーカー用語集

＊1　SIG(シグ)
Special Interest Groupの略。特定の趣味や興味を持った人たちが集まって、興味の対象を中心に情報交換をするために作られたネット内のコーナー。SIGということばは大手ネットのＰＣ-ＶＡＮや、アスキーネットなどでの呼び方で、ニフティサーブでは「フォーラム」、日経ＭＩＸでは「会議」と呼ぶが、これらの総称としてもSIGが使われる。

＊2　日経ＭＩＸ(ミックス)
「日経パソコン」や「日経ビジネス」など、ビジネスや技術関係の情報誌を出版している日経ＢＰ社が運営しているネット。メニュー方式の多い他のネットとちがって、操作がすべてコマンド形式なので、ビギナーにはとっつきにくいといわれるが、「会議」での読み書きや、「会議」間の移動など、他のネットより自由度が高く、便利。

気のあう仲間とめぐりあうＳＩＧの楽しみ

ＳＩＧ＊1(シグ)というのは、趣味や興味が同じネットワーカーが集まって意見を交換するための、いわばネット内の同好会だ。

ＳＩＧに参加すると、趣味を通じてネット内にたくさんの仲間を作れる。そして、自分の知らないことを教えてもらったり、自分しか知らないことを、ちょっと自慢気に書きこんだりするのは、チョッピリほかの友達より先を行っているような誇らしげな気分もあり、ますますネットが好きになってしまうのだ。

当ページの担当である私も、あるネットのマンガやアニメのＳＩＧにはまったのがネットワーカーとしてのはじめの一歩だったのである。

ＳＩＧには趣味のためのものから、科学や生活情報、ビジネスの情報を交換するためのものなど、写真のように硬軟さまざまなものがある。では、そのＳＩＧとはどういうものか、その仕組みを紹介しよう。

comic/main 3323番, gakio_01 から, 1202 文字, Tue Apr 9 20:38:03 1991
3316 へのコメント。コメントあり。

>あめりかアニメ事情

ありゃ、せっかく振ってもらっていたのにフォローしていなかった・・(^_^;)

ディズニーチャンネルという有料チャンネルがありますが、夕方以降はむしろ洋目の映画をやっていることが多いです。(実はそれが目当てで、しっかり引いていたりします。)毎週のようにヒッチコックが流れているし、・・・ちなみに、留学生がこのチャンネルと、映画専門局のHBOを引くことは、破滅への第一歩と言われています。(^_^;)(両方引いている私)

確かに土曜の朝はCartoon専用時間帯の感はありますね。
.More..

接続時間 01:00:40　バッファ残量 19.2Kバイト

日経ＭＩＸ＊2のcomic会議

アメリカ在住のメンバーの書きこみだ

355/371　GCA02346　ほりほり　Re：粘土無機複合体
(3)　91/03/28 02:28　349へのコメント

誰もコメントしていないので、私が。

Pillared Clay とは、"粘土層間に支柱をし、多孔質としたもの"とでもいうようなものです。
材料の粘土の構造は、O−Si−O−Al−O−Si−Oの厚さで2次元的に拡がる結晶構造の層が、間に金属イオンを挟んで重なったものです：

0.96nm

続き(改行で表示　S:次の発言)

このような層が、金属イオンを挟んで重なる

接続時間 00:05:10　バッファ残量 21.1Kバイト

ニフティサーブのサイエンスフォーラム

ほりほりさんの書きこみは構造式つき

だいたい、ネットの書き込みなんてものは、たとえSIGといえども、ほっとくとどんどんフリートーク化していくものなんだ
そうなるとSIGとしての意味がなくなる
これはエントロピー増大の法則としてもあきらかだ!!
オイオイ(笑)

ＳＩＧの管理人シグオペ

ＳＩＧにはネット全体を管理しているホスト[*3]に任命されたシグオペ[*4](SIG-OP)がいて、運営をまかされている。

シグオペはＳＩＧの趣旨にそっていろいろなコーナーをＳＩＧ内に作り、またＳＩＧが使いやすいようにシステム構成をする。趣旨に反する書きこみや、あるいはもっと悪質なもの(たとえば特定の個人に対する、非常識な暴言のような書きこみ)に対して警告をしたり、場合によってはその書きこみを消去したりできる強い権限も持っている。また、ＳＩＧのメンバーから提案された意見や企画を取り上げて、それを発展させていくといった、会議の議長のような役割もはたしている。

つまりシグオペはホストという大家さんからＳＩＧというアパートをあずかっている管理人、ＳＩＧのメンバーはアパートの住人といったところだろう。管理人がしっかりしていればアパートは住みよくなるし、住人どうしも仲良くなれるわけだ。

ＳＩＧの中心になるのは、ＳＩＧの趣旨にそって出される議題について話しあう、電子会議だ。そのほか専用のチャット[*5]コーナーがあったり、そのＳＩＧ独自のフリーウェアや、メンバーなら誰でも知りたいような情報(たとえば本のＳＩＧならば、新刊発売予定などのような)のコーナーがあったりする。

また、ＳＩＧの仲間がネットをはなれて直接に顔を会わせてのパーティや、誘いあって映画を見に行くなど、オフラインの活動[*6]も楽しめる。

ＳＩＧのシステム

ホスト

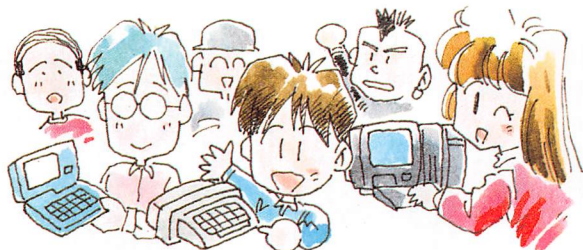
ネット全体を管理運営する
シスオペ (SYS-OP)

ＳＩＧ

《SIGのメニュー》
①議題にそって語りあう
電子会議
②仲間とおしゃべりする
チャット
③楽しくて役にたつ
フリーウェア
④メンバーならば知りたい
各種情報掲示

ＳＩＧの管理人
シグオペ (SIG-OP)

★その他
オフ会や、各種のイベントの企画など

ダウンロード
アップロード

SIGのメンバー

シスオペ←→SIG

ホストは、ネットのメンバーからの要望を検討し、必要と判断された場合にＳＩＧをネットに設置する。ネットを管理しているシスオペ(SYS-OP)は各ＳＩＧのシグオペを任命し、連絡をとりあいながらＳＩＧの運営状態をチェックする。

シグオペ←→SIG

シグオペは、ＳＩＧの運営と管理をホストから委任されている。ＳＩＧの参加者の要望を聞いて、ＳＩＧ内のコーナーを改編したり、システムを変更したりする。また、ＳＩＧの話題が趣旨からそれたりしないように議論を導くことも重要な仕事である。また、ＳＩＧ内での特別企画を立案、実行したり、オフラインミーティングの企画をしたりと多忙である。もちろん一方では他のメンバーと同様にＳＩＧの一員として議論に加わる。

SIGのメンバー←→SIG

ＳＩＧに参加するメンバーは、その趣旨を尊重しながら自分の意見などを書きこんでＳＩＧをもりあげる。メンバーの書きこみが積極的であるほど、そのＳＩＧはより興味深いものになっていくのだ。

＊3　ホスト
ネットを運営するシステム全体の総称。ホストはネットに載るすべての情報をたくわえているホストコンピュータと、シスオペ(SYS-OP＝SYSTEM OPERATOR)というネットの管理者がからなっている。単にホストコンピュータのことを指す場合もある。

＊4　シグオペ(SIG-OP)
SIG OPERATORの略。ネットの参加者の中から推薦などによって選ばれ、ホストからSIGの運営をまかされている人のこと。担当するSIGの構成を変更する、書きこまれた文書を移動したり、消去したりできるなどの権限を持っている。SIGの管理人であると同時に、そのSIGの方針を決める議長でもあるため、SIGはシグオペの姿勢が大きく影響する。シグオペが多忙だったり、また長期に渡ってネットに入れないような場合、サブシグオペを置くこともある。また、個人で運営されている草ネットの場合、シスオペがシグオペを兼ねていることが多い。

＊5　チャット
おなじネットにアクセス中の人どうしが、複数で同時に筆談形式の会話をする機能のこと。SIGには専用のチャットのコーナーを持つものもあり、たとえば日時を指定して定期的にSIGのメンバーがチャットに集まり、情報交換や近況報告をするような使い方をしているようである。

＊6　オフラインの活動
オフライン(OFF LINE)とは、ネットワーカーが電話回線(LINE)、つまりネットからはなれているときのこと。ネット本来の機能とは直接関係ないが、SIGに参加しているメンバーどうしで呼びかけ合って、親睦を深めるためのオフラインのミーティング(オフ会)を開くこともある。ふだんネット上の文字でしか知らない人物に直接会うのも、なかなか楽しいものである。

情報おもちゃ箱

FFB
ファン ファン ボックス

いよいよ夏の気配がちらほらする季節になった。海にでも行きたいものだ。MSXのイベントも、次回からは海のそばでやってもらいたいと思う。そうそうプレゼントも今月で最終回。ふるって応募を。

MUSIC

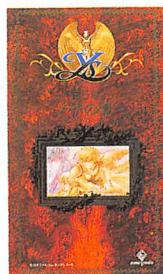
雨音をBGMに家で静かにGMを!?

最新GM情報

5/21 ラグランジュポイント

コナミの新作ファミコンRPGのアルバム化。このゲームはなんとROM自体にFM音源チップ搭載というものなのだ。CDは、オリジナル完全収録なので、どんなパワーを発揮しているのか体験できる。さらに注目は、元レベッカの土橋安騎夫氏と高橋教之氏が曲を書き下ろしていること。また、TBSのイカ天の審査員だったギタリストの是方博邦氏がアレンジャーとして参加しているのも見のがせない。矩形波倶楽部もアレンジと演奏に4曲参加。
※CD2500円。(キング)

5/21 OVAイース第5巻「メサの章」

歴史の傍観者として、大地に根づく巨木ロダ。アドルは、そのふところでイースの歴史をかいま見た。銀のハーモニカの調べにより、ついに覚醒したレアとフィーナ。一方、魔軍の攻撃がやんだミネアの町では、自衛団解散の動きがもちあがっていた。だが、それこそが魔道師ファクトのもくろみだったのだ。廃墟と化した拝殿には、アドルを待ちうけるワナが……。人気オリジナル・ビデオ・アニメ第5巻。
※VHS30分カラーステレオHi-Fi4500円。(キング)

5/5 コナミ・ゲームミュージック・コレクションVol.3

コナミのアーケードをセレクトした人気シリーズの最新アルバム。今回の収録ゲームは、一定時間に爆弾を処理する横スクロール・アクションの「サプライズアタック」、格闘しながらバスケット・ボールをプレイする「パンクショット」、近未来の超人気スポーツサイバーマラソンで無敵の超人に挑戦するアクションの「エスケープキッズ」の3タイトル。とにかく、最新の3ゲームだけあって、オリジナルでありながら、アレンジと遜色のない音質をほこっている。全体的にコナミらしいポップなサウンドだが、エスケープ～はコミカルなイメージもプラス。
※CD2800円。(キング)

※このコーナーのみ税込価格です。

5/21 イース・ドラマチックコンサート

キングレコードから続々と発売されている、オリジナル・ビデオ・アニメ「イース」(4～7巻)のBGMを収録したアルバム。もちろん全曲アレンジで、ジャンルはオーケストレーション、室内楽、ロックと、かなりバラエティに富んでいる。アレンジャーは、「プレプリマ」で新しいGMの形をつくりあげた藤澤道雄氏。氏は、ビデオ・アニメのほうでも音楽監督をつとめている。1巻から3巻の音楽がアリモノの曲を使用していたのに対し、4巻以降は絵を主体に作曲しているので、よりシンクロ感のあるサウンドに仕上がっているという話だった。
※CD3000円。(キング)

5/21 G.S.M. 1500シリーズ

①ASOII/SNK⇨NEO・GEOの新作シューティングをミニ・アルバム化。オリジナル完全収録にくわえ、SNKサウンドチームによるアレンジを1曲収録している。SNKの開発した立体音響スフェロシンフォニーを使用したSEコレクションも追加収録。
②雷牙/TECMO⇨じつに2年ぶりのテクモの作品のミニ・アルバム化。タイトルは、新作の横スクロール・シューティング。オリジナル完全収録にくわえ、音声合成による効果音を集め、編集したボイスコレクションも収録。これも見逃せない。
※①②ともCD1500円。ケースサイズ・カラーステッカーつき。(ポニー)

5/1 ナムコ・ビデオゲームグラフィティVol.7

ゲームミュージック界では老舗のシリーズ第7弾。オリジナルとアレンジの2バージョンを収録したフル・アルバムだ。オリジナルは、「スティールガンナー」「球界道中記」「コズモギャングズ」。アレンジは、「ドラゴンセイバー」「バーニングフォース」。くわえて、両バージョン収録の「ピストル大名の冒険」という内容になっている。ピストル～のアレンジは、知る人ぞ知る山本正之氏の歌う「火縄丸数え歌」。楽しい音頭調の曲に、山本氏ののへ～てんきな歌声がグー。さまざまなジャンルを使いこなす、ナムコの実力をあますところなく収録した1枚。※CD2800円。
(ビクター)

テ アンケートハガキより

●ニュートリノ/パボさん、ほんとうに原子はこれ以上分けられないのですか。納得がいかないのです。ところで、質量というものがなく、なんでもすりぬけられる「ニュートリノ」とはなにものですか？ ニュートリノと原子とはなにか関係がありそうに思えます。どう思いますか？(兵庫・MAHRA)⇨そんなことはわたしに聞くな。「ニュートレビの泉」なら知っているが、なんなら連れてってもいいぞ。あ、それにしてもおまえは……。(バ)

各社新譜情報

★キングレコード
<6月5日>……●でたな!　ツインビー⇒コナミの新作STG。●ミュージック・フロム・ダイナソア⇒日本ファルコムのRPG。CD3000円。
<6月21日>……●OVAイース第6巻「ジェンマの章」⇒ビデオ・アニメ。30分4500円。●(仮)杉本理恵2nd⇒セカンド・アルバム。●パーフェクト・セレクション・パロディウスだ!⇒コナミのSTG。CD3000円。
<7月5日>……●プレプリマII⇒日本ファルコムのGMをニューエイジ風に藤澤道雄氏がアレンジ。
<7月21日>……●パーフェクトコレクション・ソーサリアンI⇒フルアレンジ・アルバム。CD2枚組3800円。●OVAイース第7巻「ファクトの章」⇒ビデオ・アニメ。30分4500円。
<8月21日>……●(仮)J.D.K.BAND⇒ソロ・アルバム第2弾。
<7・8月頃>……●(仮)ゴエモン音頭⇒三橋美智也氏の歌。シングルCD。●(仮)がんばれゴエモン⇒スーパーファミコン版のGM集。フルCD。
<9月21日>……●パーフェクトコレクション・ソーサリアンII⇒フルアレンジ・アルバム。CD2枚組3800円。
<11月21日>……●パーフェクトコレクション・ソーサリアンIII⇒フルアレンジ・アルバム。CD2枚組3800円。
<10・11月頃>……●(仮)日本ファルコム・ボーカル・セレクション⇒ボーカル曲を集めたアルバム。

★ポニーキャニオン
<6月21日>……●新大陸⇒ZUNTATA。『ダライアスII』などのアレンジ+オリジナル。CD2500円。●ダブルドラゴンII&ザ・コンバット・ライブス(テクノス・ジャパン)⇒オリジナル+アレンジ。CD1500円。●テレビゲームの歴史(カプコン編)VOL.1⇒『魔界村』など、1984年〜85年度の作品を収録。30分3800円。
<7月?日>……●テレビゲームの歴史(カプコン編)VOL.2⇒1986年〜87年度の作品を収録。30分3800円。

★ビクター音楽産業
<6月21日>……●ナムコ・ゲームサウンド・エクスプレスVOL.5⇒「ローリングサンダー2」。CD1500円。

★ポリスター
<7月25日>……●マージャンクエスト⇒タイトーの新作麻雀アーケード。CD2400円。●スーパーリアル麻雀PIV⇒PIVキャラの歌とドラマ。
<8月25日>……●ドラゴンナイトII⇒アルバム第2弾。CD2800円。
<9月25日>……●ドラゴンナイト(ビデオ&LD)⇒アニメ。45分7800円。

★アポロン
<7月21日>……●(仮)ウィザードリィ(アスキー)⇒ゲームボーイ版。CD2600円、テープ2300円。
<6月21日>……●(仮)ドラゴンクエスト⇒笙、篳篥、琴、尺八などで演奏。CD2800円、テープ2400円。
<7月21日>……●すぎやま・こういち作品集⇒氏の作品をセレクト。

★アルファ
6月頃、古代祐三氏の作品を集めてアレンジしたCDをリリース予定。

★徳間ジャパン
<5月25日>……●ブルーアルマナック⇒講談社総研の新作メガドライブRPGのアルバム化。CD、テープ2300円。
<発売日未定>……●大魔王ZARK伝説⇒J&UのPCエンジン版アクションRPG。オリジナル+アレンジ。

★メルダック
<5月21日>……●ルーカス・フィルム・ゲームズ・サウンドトラック⇒ルーカス・ゲームのベスト盤。詳細未定。——「忍者龍剣伝」と「双截龍」アニメ・ビデオを制作中。45分。

★東芝EMI
<8月7日>……●マスターオブモンスターズ⇒東芝EMIの、メガドライブ初参入のSLGをアルバム化。

★光栄
<6月25日>……●伊忍道⇒PC88版新作ゲームのアルバム化。PC88MC対応予定。CD3000円。
<8月7日>……●ロイヤル・ブラッド⇒ファミコン新作。CD3000円。

NEW　FMパックのその後

先月お知らせした「FMパック」なのだが、発売時期がちょっと微妙になった。やっぱり臨時で用意するのだから、どうしてもいろんなところでスケジュールの調整やらなにやらが必要なのだ。それが、1つ1つかんたんにクリアしてくれない、というのが実情だ。そこで、どうしても「FMパック」についての情報がほしいという人は、イベントスタッフ事務局へ、直接電話か手紙などで問いあわせてほしい。★送り先/〒151東京都渋谷区代々木2-23-1-818イベントスタッフ事務局FMパック係/☎03-5388-6096

SRAMつきFM音源カートリッジ7800円

CIRCLE　元気な サークル紹介

今回はイベントで東京会場に来てくれた神奈川のサークル「MSXコミュニケーションクラブ(通称MCC)」を紹介しよう。ふだんの活動も熱心で、会報(右の写真)も充実していて頭が下がるほど。ぜひ入会をしたいという人は、62円切手貼付の返信用封筒を同封して、下記の住所まで送ってほしい。届きしだい入会の案内を送ってくれるはずだ。ただし、みんな学校があったり忙しいので、返信に1か月ぐらいは待っていてね。★住所/〒240横浜市保土ヶ谷区今井町265-21有賀将太様方「MCC横浜本部係」

サークルMCC発行の会報。毎月発行中

臨時発行のプログラムテクニック本。カラーだ

SHOW　イベントの報告後編 MSXフェスティバル turboR TOUR

全国各地で行われたイベントも無事終了。東京と大阪以外の各会場ともショップの売り場という、ちょっと形を変えての開催だった。ターボRをみんな体験してくれただろうか。また夏のイベントで会おうね。
さて、今回のイベントは右の写真を見てもらうとして、各地のターボRの当選者をお知らせしよう。東京/保坂崇、大阪/岡本高志、札幌/竹山修治、仙台/伊藤智紀、名古屋/山村達、神戸/岡島範幸、広島/柏原英和、福岡/八木亮一(敬称略)。

初めてイベントに来た人もけっこう多かった

外のイベントは、やっぱり寒かったなあ

札幌は春でもやっぱり外は寒かった

いつもよりみんなまじめでおとなしかった

天気もよく、春休みで新幹線もメチャ混み

ここはいつも元気がいいんですよね

この会場はおばおが行ったのでした

こどもハガキ相談室

岩手県江刺市の菊池透くん・15歳のご相談です。●マウスがほしいのですが、どんなマウスがどこの会社から販売しているのか教えてください。⇩ビッツーから出ているツール類はもちろんのこと、今月も紹介している「MSXView」もマウスがあるととても便利です。そういった意味でとくに最近はマウスを使うチャンスが増えました。そこで、入手についてですが、昔からずっと作りつづけていて定評のある会社を紹介します。日本エレクトロニクスという会社で、ブランド名はNEOS(ネオス)といいます。問い合わせは03-3486-1418まで。型番はMS-10Z、価格は7800円(税別)のものがMSX用のマウスです。

アンケートハガキより

●トイレットペーパー/毎日ごくろー様です。編集部のみなさんの努力の結晶Mファンを私と主人は毎号すみからすみまで楽しく読ませていただいています。そのあとに1歳8か月の娘の落書き帳となり、最後はトイレットペーパーとなってゆきます。(岡山・佐々木昌江)⇨ついMファンでふいているのかと思いましたが、交換するのですね。そうですよね。こんなものでふくと痛いですよ。どうせ、そういうときはおはこんのページから使うんでしょうけど。(パ)

読者プレゼント連続企画／最終回 さあ応募しなさい～4周年+50号記念編～

4月号で4周年、5月号で50号を無事迎えたMファンも、ボーッとしているうちに5年目に入り、今月は51号である。あたりまえの話なのだが、月日のたつのは早いものだと、つい思ってしまう。う～む。

さて、このおめでたいときに合わせたプレゼント企画もいよいよ今月で、終了。4月号、5月号に残っている応募券も使用可能なので、ふるって応募してほしい。もう、とっておいても仕方のない応募券だ、テレカでもいいし、何でもかんでも応募してしまうが勝ち、といったところだ。だって出さなくちゃ絶対当たらないんだからね。

ちょっと古めのソフトもまざっているけど、もうここにあるのは手に入らないすぐれものばかりだ。2+専用の『F－1スピリット3Dスペシャル』や『ミッド・ガルツ』は超貴重もん。当然ターボRでは動くから、安心して応募してね。それと、ソニーの『らくらくアニメ』もCGをやるのに、ぜひほしいツール。これも、手に入りにくいのではないだろうか。そうそう、ジョイスティックをイスに固定できる『メンクリ』は通信販売でしか手に入らないもの。そう考えると目移りがして困るなあ。

さて、実際の応募方法については下に書いてある正しい応募の方法を読んでほしい。そして、しめ切りに間に合うようにハガキをポストにほうりこもう。あとは運を天にまかせてひらすら祈るのみだ。

編集部では、大きな整理用のダンボールを用意して待ってるぞ。発表は8月号と、ちょいと先だが、それはそれで楽しみにしていてほしい。楽しみは後にとっておくほうがいいでしょ。では、また来年までね！

21 らくらくアニメ

2名

ソニー

CGでアニメを楽しむならこれしかない。文字も入れられる。MSX2のディスク版。

22 ソリッドスネーク

3名

コナミ

昨年はこのソフトに燃えた人も多かったろう。名作アクション。MSX2のROM版。

23 F-1スピリット3Dスペシャル

5名

パナソフトセンター

2+専用で、コースの高低がリアルなレースゲーム。MSX2+専用のディスク版。

24 ミッド・ガルツ

3名

ウルフチーム

これも2+専用。ビジュアルシーンもたっぷりのアクションゲーム。ディスク版。

25 レイドック

2名

T&Eソフト

MSX2の初ソフトだった背景がきれいな縦スクロールのシューティング。ディスク版。

26 ピーチアップ4号

5名

もものきはうす

パズルの『グリエルの聖杯』ほか、♡ゲームをたくさん収録。MSX2のディスク版。

27 メンクリ

3名

アイアンクラフト

イスにジョイスティックを固定してゲーセン感覚でゲームをするための特製のイス。

A MSX・FAN50号特製テレカ

徳間書店

500名

十字軍で活躍中の抜け子と穴子の2人の50号記念テレカ。世の中には500枚しか存在しない貴重品。しめ切りは、なぜか遅い6月30日。最後の応募券の使い道はこれに決めてね♡。

28 『ドラゴン・ナイト』特製テレカ

5名

エルフ

エルフといえば美少女。その頂点にたつ『ドラゴン・ナイト』のテレカは超貴重品なのだ。

29 ナムコ特製ペンセット

8名

ナムコ

カラフルなナムコのペンセット。絵がゴテゴテついてないところがカッコいいではないか。

30 リリアバッジ&キーホルダー

3名

日本ファルコム

ファルコムのソフトのなかでも特別の地位にいる美少女リリア。キミにあげたい。

正しい応募の仕方

3か月連続のプレゼント企画も、ついに今月で最終回だ。とにかく4月号、5月号の応募券は今月も使えるので、余っているようなら使ってしまおう。で、ちょっと注意してほしいことが1つある。今月の21～30番のプレゼントのしめきりは5月31日(消印有効)。それ以外のAとBについてはもうすこし後の6月30日がしめ切り(消印有効)。当選者の発表は、4～6月号をとおして7月8日発売の8月号で。ただし、AのMファン50号記念のテレカだけは発送をもって発表とします。それでは、以下のきまりを読んで官製ハガキに応募券を1枚はって送ってほしい。

応募方法

①ほしいプレゼントの番号と名前(赤い字で書くこと)
②名前・郵便番号・住所・電話番号(都道府県とふりがなも)
③所有機種(MSX1・2・2+・ターボRかも書く)
④年令と学年(職業)
⑤MSX・FAN編集部へのメッセージ

送り先

東京都港区新橋4－10－7
TIM「MSX・FAN」編集部
4周年係

※雑誌公正競争規定の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

B FS-A1ST

これのみモニター扱いです

1名

松下電器

1年間貸し出すモニター扱いなので、試し終わったら感想文を書くのが条件。これも50号テレカと同じにしめ切りがちょっと遅くて6月30日。

プレゼント係より

5月号当選者発表ぶんまでの「さあ応募しなさい」「アンケートプレゼント」のうち、『ピンクソックス4』をのぞく、すべての発送を終了しました。ご不明な点がありましたら、住所、氏名・電話番号を明記のうえ何月号の何ページ発表の何の件かを書きそえて、ハガキでプレゼント係までご連絡ください。

創刊4周年&50号記念 読者プレゼント 応募券
この応募券は4月号～6月号共通で使えます。

創刊4周年&50号記念 読者プレゼント 応募券
この応募券は4月号～6月号共通で使えます。

アンケートハガキより

●夢／私は今年、高校生になります。みごとに入試では合格をして楽しい高校生活を夢見ています。編集部のみなさんも夢を持って楽しく生きてください。挫折したら報告します。(神奈川・山本豊)⇨「Mファン編集部に入るのが夢です」というおハガキもずいぶんいただきましたが、そんなものはうんこみたいなものです。わたしも18歳でここに入りましたが、よかったことは、うんことか書いてもお金をもらっていることです。(バ)

おはなしこんにちわっ

●オレにも佐世保。なにをする河湾。手足手足手足ポン。(東京・菅原竜治)

高校合格おめでとうの菅原竜治からだ。サスガに受験勉強で頭は使い果たしたようだが、ひさしぶりに笑えないハガキを何枚も送ってきたので載せてやる。

●大親友の中村くんが転校してしまう。僕にMSXのおもしろさを教えてくれ、Mファンのくだらなさもナボナとセットで届けてくれたのに……ねえどうしたらいいの。せめてテレカでもあげられたらいいのに(群馬・若人あきら&大久保)

ナボナといえば王選手。あの鋭い眼光で、ナボナを持ってきてもコワイが黒澤明の『野良犬』を「やろうけん」といっていたのは長島茂雄だ。

●ふとんの上でMファンの♡なページを見ていたらそのまま寝てしまった。次の日、目がさめるとMファンはきちんと閉じて、ふとんの横に置いてあった。これは母にぼくが♡なページを見ていたことがバレているということでしょう。(千葉・まじめな青少年)

見ていただけならよいが、その♡の上になにかしら液状のものなどは付着していなかったか。開かなくなるぞ。

●友人は生まれて15年間ずっと東京のアメ横のことをアンメルツよこよこと思っていた大バカです。(兵庫・友人Kを持つ不幸な少女)

わたしもむかしは西日暮里を「にしひぐれさと」といっていたそんなバカの1人だ。

●コインロッカーには「現金、貴金属、死体は入れないでください」と書いてある。(兵庫・ぼくは12月号のFM音楽館のタケダ胃腸薬の親友である)

こんなに長いペンネームを書きやがって。せっかくなにかいおうと思ったのに忘れたじゃないか。

●「カステラを/一口食べて/大感動/豊かな味が口に広がる」「カモン!ピコ/そんなゲーム知らんよね/じつはぼくも/やったことない」「カンパニー/音の響きはいいけれど/社長も社員もみんな家族だ」「関西弁/おねがいだからもう少し/まともに話して/俳優さんよ」(京都・PP−M)

最後の歌はまさしく中條静夫にいっていると見た。100くらい書いてきたうちの4つぐらいおもしろかったので載せてさしあげるうえに努力を買ってテレカをさしあげたいぞ。

●神戸で北根編集長に会った。「私としてはMファンを廃刊にさせません」といっていた。バボさんはほんとうは美人だとも。(奈良・奈良の三冠王)

こんなことを書いてきては、いくら大キライなおまえのハガキでも載せざるをえないではないか。おとなの女の心をつかみやがって。ところで、「私としては……」というういいまわしでは、まるで世間は廃刊にしたがっているようですが、廃刊なんてことばはもう100万回くらい聞いているので痛くもカユクもないぞ。しかし、そうなったら仕事はください、北根さん。

7行も余ってしまった。すごくいやだが、ついでだ。

●名古屋のボスが「おはこんの常連になるにはどうすればいいですか」と引田くんに問うた。「キミは奈良の三冠王になりたいのか?」……えらいいわれようだ。(奈良・奈良の三冠王)

よけいなことを、引田くん。

イラスト講座

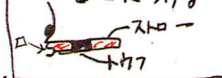
ストローと、トウフで電車講座

用意するもの　ストロー　トウフ

方法

1 ストローをトウフにさしこむ。(ブスッ)

2 トウフがストローの中に入ったのをかくにんしたら、ストローを口につける

3 軽く息をすう　すると、トウフが口に近づく。

4 トウフが口の近くまできたら息をふきこむ　するとトウフが口からはなれる

5 これを何回かくり返す!

注意…特にありません。

次回予告もありません

by 山田TARO

⬅東京・山田太郎⇩いまどき、すごい本名だな、ヤマダ。それにもまして、このあまりにもなんでもないネタが感動的だ。こんなものをでかでかと掲載したことを恥じながらも、ついやってしまいそうでこわい(ノミヤマ)

BABO'S わたしにきくか!?

Q 私の口は事あるごとに、ついくだらない「だじゃれ」をいってしまうという困ったクセがあります。おかげで友人から「くだらない」とか「死ね」とかいわれてしまいます。この困った口をどうにかする方法を教えてください。(福島・三浦康之)

A たぶん、死ねといわれるくらいなんだから死んでしまうのがいちばんいいに決まっているが、「だじゃれ」といえばデーブ・スペクターに聞いてみるのがよいのかもしれない。だいたいこんなくだらない質問に答えているほど、この私はヒマではないのだ。だいいち、その友人というのも「死ね」というくらいなんだから友人と思っているのは三浦だけなのだ。どうだ、落ちこんだだろう。人は落ちこんで崖っぷちに立てば、自然とだじゃれなんていってはいられなくなるものだ。おー、解決してしまったじゃあないか。よかったなあ。ただし、わたしはいつも崖っぷちだが、だじゃれもいっているぞ。

⬅熊本・清田和貴⇩アンケートハガキの表で見つけたのだが、このあまりにも極私的なネタを、なぜこんなにでかでかと掲載しているのか自分でもよくわからない。もしかしたら、あのキヨタの親戚か?(ノミヤマ)

アンケートハガキより

●ケーキセット/ごぶさたしたおわびにケーキセットおごります。えっ、虫歯になるからイヤだ? じゃあ私が食べます。引田さん、前回のイベントでは待ちぼうけをくわせちゃってごめんなさい。ケーキセットおごります。え、なんのこった? じゃあ私が食べます。編集長さん、例の♡な話、どうなりました。もうからかわないから。ケーキセットおごります。えっ、太るからいやだ? じゃあ私が。(大阪・北野美栄子)⇒ケーキセットは、古い。(バ)

今月のプレゼント

今月の栄誉あるゲームプレゼントはFRAYの森田なおきにパンパカパ〜ン。その他大勢のテレカは横山光、HなPureBoy、渡邉史郎、モアイと激ペナチームの全員に。先月から加わったニューアイテム、ペンセットは三国志IIのイラストを描いてきてくれた4人に進呈。どうぞ。

ゲーム十字軍

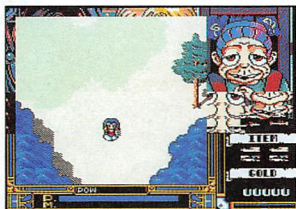
CONTENTS

東京都／渡邉史郎

ゲームのぞき穴

ＦＲＡＹ

えっ？ フレイがおばあさんになっちゃった

もうＦＲＡＹは終わっちゃったよ〜ん、という人のためにいいことを教えてあげましょう。

なんと、フレイがおばあさんになってしまうのです。やり方は、とってもかんたん。ゲームディスク０を〔Ｇ〕と〔Ｏ〕のキーを押しながら立ちあげればいい。いつもならばかわいいフレイが登場するはずなのに、見慣れぬおばあさんの顔が……。

このおばあさんフレイでゲームを始めると、装備とアイテムが全部そろっているうえに敵の配置が少し違うので、クリアした人でももう１度楽しめるぞ。

（宮城県／森田なおき・18歳）

↑体型はおばあさんになっても同じだ

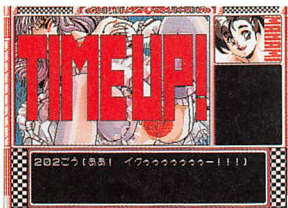
←これがフレイだなんて、誰も信じたくないですよね

↑見かけはああだけど、なんでもそろっている

スーパーピンクソックス

とってもエッチな画面が１分間だけ見られる

不破伝兵衛から××××をさずけてもらったら、公園に行って202号に××××を「つかう・みせる」のコマンドを10回連続で使うとコマンドが変わるので、そこで「とる・うばう」のコマンドを使うと、202号のエッチな画面を１分間だけ見られる。

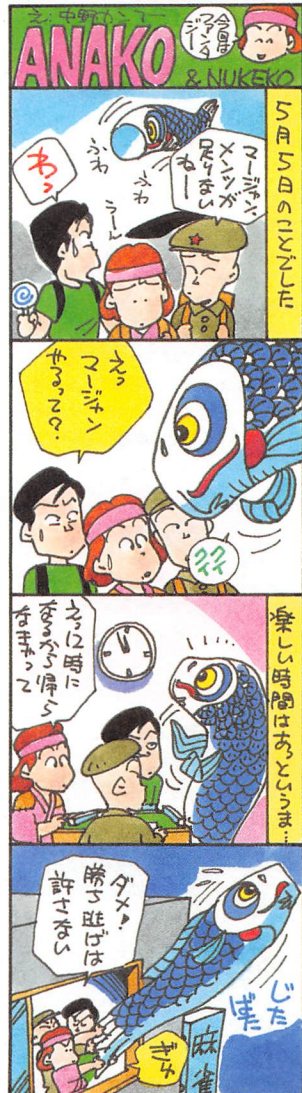
（愛知県／横山光・？歳）

このゲームって見えすぎちゃって困るわー！

どの画面でも、〔Ｄ〕〔Ｆ〕〔Ｈ〕〔Ｌ〕〔Ｋ〕〔Ｉ〕のキーを同時に押すと、邪魔なハートが取れて、すっきり。

（栃木県／HなPureBoy・17歳）

↑なにをしているんだろうか？ いひっ！

↑あっ、あっ、あーーっ……てなもんだな

↑見えそうなんだけど、きわどい！

三国志Ⅱウワサの真偽解き明かす

さて我々取材班は日本に渡れるのだろうか？

１月号で掲載した、三国志Ⅱの日本に渡れるというウワサの真相がついに解明された！

結論からいうと、日本に渡ることはできない。何人かの読者が延々1940年までチャレンジしてくれたが、編集部に送られてきたレポートはことごとく失敗の報告。つまり、このウワサはやっぱりうそだったみたい。いや～、見事にだまされちゃった、ハハハ。え、ダメ？　あ、モノを投げないで！

↑2000年までやっても、なにも起きなかった。プレイしたみなさん、ごくろうさま

こんな情報もあるけど……

上のウソ技で、さんざん読者のひんしゅくを買ったにもかかわらず、またもや未確認情報を載せてしまうのであった。しかも２つも！　まあ、ウワサだから、話半分で聞いてやってちょうだい。

■ウワサその１・反董卓大連合

シナリオ１で、新君主あたりでやって、なにもしないでいると、反董卓大連合が結成されて、史実で董卓討伐軍に参加した君主の国がすべて、盟主・袁紹の色になる。

■ウワサその２・卑弥呼登場

卑弥呼が日本から攻めてくる。他のゲーム機で確認済みだそうだ。

↑曹操・孫堅・劉備などが、袁紹を盟主として１つ旗の下につどうというのだが……

☆どちらも詳しいやり方が書いていなかったので、ウル技として採用できないし、上のウソ技のこともあるので今回は投稿者名を掲載するのはひかえることにした。

ハッキリいってマユツバものの情報だが、読者のみなさんにぜひとも真相を解明してもらいたい。ウワサ１についてだが、これはいかにもありそう。出現条件を推測すると、董卓の国が大きくなることがポイントになるだろう。シナリオはかならず１、プレイヤーは別に新君主でなくてもいいと思う。ほかに友好度や同盟も関係してくるかも。このウワサの信憑性は70％はあると思う。

ウワサ２は、卑弥呼が攻めてくるというのはともかく、登場することはあるかも。というのは、史書「魏志倭人伝」によると、234年、卑弥呼が魏に対して使いを送り、「親魏倭王」の称号をうけたことになっているからだ。出現条件を推測すると、やはり年代（234年ぐらいか）がポイントだろう。魏（曹操・曹丕）でプレイするとさらにいいかもしれない。ウワサの信憑性は45％とみている。

とまあ、編集部の考えを参考にして、いろいろがんばってみてほしい。みごと、やり方を発見した人にはゲーム２本をプレゼント！　待ってるかんね。

新コーナー　タイトル未定

似て非なるもの●うりふたつ→ほりごたつ／マットウヤユミ→まずそうなウニ／シャンデリア→シンデレラ／タケダシンゲン→ただのニンゲン／神宮球場→人命救助／歴史→溺死（大阪府／あたしゃアターシャ・15歳）●かみこっぷ→こみかっぷ／ダンバイン→バンダイン（神奈川県／大西郷太・14歳）●トトロ→トロロ→ニトロ／ジーンズ→ジーズン／カセットテープ→セカットテープ（栃木県／加持隆士・11歳）●シムシティ→キムチティ／マクラーレン・ホンダ→マツラーメン・ノンダ／レゲエ→ゲレエ／ファンダムライブラリー→ランダムファイブラリー／プリティウーマン→ウリティプーマン／ラッキーチャンス→チャッキーランス（茨城県／神田聡・15歳）

ゲームのぞき穴番外編　プリンス・オブ・ペルシャ（PC-98）

読者のなかにはこのソフトの名前すら初めてという人もいることだろう。このゲームはブロダーバンドジャパンから発売されているアクションゲームだ。機種はPC-98、X68000など、走る、飛ぶ、よじ登るなど細かに動くキャラクタと多彩な仕かけで爆発的に売れた。

なんで十字軍でこんな他機種のソフトのウル技をやるのかというと、十字軍にとってウル技研究というのは永遠のテーマなのである。その探究心はおもしろいとか、つまらないとかの主観を超えて、ついでに異機種という大きな障害も超えてしまうのだ。というわけでウル技の詳細は下の写真を見てくれ！

最後になったが、MSXへの移植について聞いてみたぞ。

「うーん、いまのところ他機種への移植の予定はありません。わたしはMSXのことはよくわからないのですが、ターボRならグラフィックを落とせば、ひょっとして……。要望が多いなら考えます。（古谷さん）」

↑このウル技はステージ１を

↑剣なしでクリアするのだ

↑まず、敵をおびき出して

↑自分は左のほうへ逃げる

↑秘密の通路を発見！

↑登って、今度は右へ

↑するとスタート地点に戻る

↑飛び降りて、敵をまくのだ

↑走る動きも細かいのだ

↑剣を持たずに出口へ来た

↑クリアするとごほうび

↑剣は持ってなかったが……

つぎは『三国志Ⅱ』の一騎討ちトーナメント団体戦→

今から遡る数年前、僕と友人Tくんはある悲劇に逢いました。その悲劇とはNHK教育テレビでにわとりの卵を人工孵化しているのを見たことから始まっていたのでした。僕たちも実験しようと、冷蔵庫の中から卵を取り出して、電子レンジに入れました。そして「50秒……1分……」と数えて待っていると……。突然、「ボン」という音と共に電子レンジの中の卵が爆発しました。僕たちは目をみはっていたため、びっくりして腰をぬかすところでした。運の悪いことは続くものです。ちょうどその時、母が帰って来ました。母は電子レンジを見るなり僕と友人をボコボコと殴りました。（大阪府／104&いわし・15歳）☆缶詰を入れるとキレイなんですけど、相当コワイです。

歴史の散歩道 三国志II 一騎討ちトーナメント団体戦

いよいよ今回で一騎討ちトーナメント団体戦も終わり。熱き戦いをお伝えする。

準決勝、決勝、さらには番外編までやっちゃうぞ

準決勝のまえに、1回戦のおさらいをしてみよう。1回戦の第1試合は、張・趙連合軍チーム対魏・呉混合チーム。激しい戦いの末、最後は許褚が趙雲を倒し準決勝進出。続いては孫策精鋭チームが曹操親衛隊チームをやぶり準決勝に駒を進めた。第3試合はまたもや呂布が関羽を葬りさって勝ち上がってきた。呂布率いるワルモノーズは優勝候補筆頭といっていいだろう。また1回戦の第4試合は、よせあつめチームが勝利。しかもチーム全体で5も武力が上がった。このチームもなかなかあなどれない。準決勝はこの4チームが激突するぞ。

番外編のほうだけど、いよいよ宿命の対決、諸葛亮孔明と司馬懿仲達の戦いが開始される。こちらも一騎討ちで勝負だ。

表の見方

勝ち	名前	体力	合目	体力	名前	負け
○	先鋒 てんい 典韋	35	9	0	先鋒 かんねい 甘寧	×

ここまでのトーナメント表

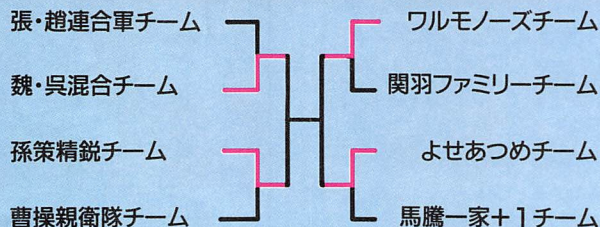
- 張・趙連合軍チーム
- 魏・呉混合チーム
- 孫策精鋭チーム
- 曹操親衛隊チーム
- ワルモノーズチーム
- 関羽ファミリーチーム
- よせあつめチーム
- 馬騰一家＋1チーム

番外編 諸葛亮孔明VS.司馬懿仲達

⊖知将同士の対決でも一騎討ちで勝敗をつける

準決勝のまえにこれこそまさに宿命の対決という、諸葛亮孔明対司馬懿仲達の戦いの模様をお伝えしよう。もちろん一騎討ちで勝敗をつける。武力はどちらもほぼ互角。さあ試合開始。孔明、仲達ともにゆずらない。しかし司馬懿仲達の猛攻。結果は史実通り司馬懿のほうに軍配が上がった。

司馬懿が勝った！
諸葛亮が捕まった！

⊖9合目で司馬懿が諸葛亮を倒した

準決勝第1試合 No.2 魏・呉混合チーム VS. No.3 孫策精鋭チーム

No.2 魏・呉混合チーム 合計武力448 平均武力89.6
No.3 孫策精鋭チーム 合計武力447 平均武力89.4

準決勝第1試合の対戦カードはこのとおり。魏・呉混合チームは1回戦、同点決勝までもつれこんでの勝利。同点決勝では許褚が趙雲をやぶって、武力が99になっている。かたや孫策精鋭チームのほうは順当に勝ってきた。さあいよいよ準決勝の開始だ。先鋒は典韋対甘寧。両者とも1回戦では勝利している。

⊖典韋対甘寧。いよいよ準決勝の始まりだ。圧倒的な強さを誇る典韋と、試合巧者の甘寧。いい勝負がみられそうだ

ここでの対決は、やはり典韋のほうが力は上だった。次鋒戦では苦しみながらも孫策が勝ち、中堅対決は黄蓋が制した。そして副将戦。この試合でいちばんの好カードだ。前半は太史慈が有利に試合を進めたが、後半は許褚がすさまじい猛攻。結果は太史慈の奮戦およばず、武力99の許褚の勝利。

対戦結果表

勝敗	名前	体力	合目	体力	名前	勝敗
○	先鋒 てんい 典韋	35	9	0	先鋒 かんねい 甘寧	×
×	次鋒 りょうとう 凌統	0	8	25	次鋒 そんさく 孫策	○
×	中堅 しゅうたい 周泰	0	8	31	中堅 こうがい 黄蓋	○
○	副将 きょちょ 許褚	28	10	0	副将 たいしじ 太史慈	×
○	大将 かくしょう 郝昭	58	7	0	大将 しゅうゆ 周瑜	×

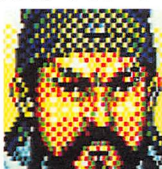
試合メモ

2勝2敗でいよいよ大将同士の対決。魏・呉混合チームは郝昭、孫策精鋭チームは周瑜が。孫策精鋭チームとしては、なんとか副将戦までで決着をつけたかったところだが、大将戦までもつれこんでしまった。郝昭対周瑜の一騎討ち。周瑜のほうから勝手に戦いを挑んだ。周瑜も自分に気合をいれているのだろう。しかし郝昭にあっさりとやられてしまった。残念、周瑜、残念孫策精鋭チーム。
☆武力アップはなし

結果 3勝2敗で 魏・呉混合チーム

さーていったい人気武将は誰だ!?

1位 関羽201票

注目の人気ナンバー1は関羽だった。やっぱり関羽の人気はすごいね。担当者も関羽の大ファンだもの。ダントツで1位になったのは、五虎将軍と関羽ファミリーの2つのチームで票をかせいだせいだろう。でもトーナメントではまたしても呂布にやぶれ、1回戦で敗退。残念。

2位 曹操195票

惜しくも1位にはとどかなかったが立派な票数で2位は曹操だった。曹操は出場していなかった

3位 馬岱194票

3位は馬岱。みんななかなか渋い武将を狙ってきたらしい。馬岱は馬騰一家として出場したが1回戦で敗退

一騎討ちトーナメント団体戦に送られて来たチーム募集のハガキは、担当者の予想をはるかに上回るほど多かった。どうもありがとうございました。本当にウレシイ悲鳴といったところかな。その送られてきたハガキ、または封書に書かれている武将を、全部ピックアップしてみたのが、ここに紹介したもの。どの武将がいちばんみんなに選ばれたかを調べ、人気武将は誰だったのかをここに掲載したわけだ。ハガキがとてつもなく多かったせいか、この作業はかなりキツイ作業だったんだ。その成果がこれ。1位だったのは関羽。さすがに関羽人気は高い。続いて2位は曹操。君主で武力が91もあるのが、2位に選ばれた原因か。3位は意外といっては意外の馬岱。4位は夏侯覇だった。みんな渋いところを狙ってきたみたい。以下5位は太史慈と、20位までをジャーンと大公開しているぞ。

順位	武将	票数
4位	夏侯覇	193票
5位	太史慈	188票
6位	厳顔	183票
6位	馬騰	183票
8位	黄蓋	182票
8位	趙雲	182票
8位	馬超	182票
11位	張苞	
12位	張任	
13位	呂布	
14位	夏侯惇	
15位	関索	
16位	曹彰	
17位	張飛	
18位	張郃	
18位	張遼	
20位	龐徳	

ど〜んとイラスト大公開

今月の1枚で掲載しているイラスト紹介。今回は優秀なものがたくさん送られて来たので、一気にどーんと紹介してみたぞ。これからも、どんどんイラスト送ってね。

東京都/三国志・FAN

東京都/流念二郎

兵庫県/翠河緑扇

東京都/稲泉知

新コーナー タイトル未定

こうすればターボRが買える! わたしの奮戦記(実話)〜ステップ1〜 実力テストのまえに「1位になったら、お金ちょうだい。5万円くらいでいいからさー」とねだっておく。狂ったように勉強し、1位を取る。ちなみにわたしは本当に5万円もらいました。死にもの狂いで勉強すれば、そのくらいできるはずだ!(いなかに限る)ステップ2につづく……。(島根県/飯島慶郎・13歳)☆いくらさがしてもステップ2が見つからない。仕方がないので、ターボRを買った人は「わたしはこうしてターボRを手に入れた」というのをハガキに書いてきてほしい。ターボRを持ってない人は「わたしはこうすればターボRが手に入ると思う」でもいいぞ。

準決勝第2試合

No.5 ワルモノーズチーム VS. No.7 よせあつめチーム

No.5 ワルモノーズチーム 合計武力447 平均武力89.4
No.7 よせあつめチーム 合計武力451 平均武力90.2

はたして決勝で魏・呉混合チームと戦うのは、どちらのチームか? 準決勝第2試合は、関羽ファミリーをやぶったワルモノーズと、戦力(武力)を格段にアップさせてきたよせあつめチームの対戦。ワルモノーズは先鋒から大将まで1回戦とまったく同じオーダー。どうやらワルモノーズは決勝までこの順番でいくらしい。かたや、よせあつめチームは全員順番を変えてきている。この対戦カードでいくと、ややワルモノーズが有利。

合計武力だけをみると、よせあつめチームのほうが有利。しかしワルモノーズは武力を固めてきている。4勝1敗を狙ったチームなので、合計武力だけでは勝負はわからない。

呂布率いるワルモノーズの勢いはすさまじいものがある。先鋒戦で孟達が勝ったのをきっかけに連勝、連勝また連勝だ

対戦結果表

	ワルモノーズ		スコア		よせあつめ	
○	先鋒 もうたつ 孟達	6	10	0	先鋒 げんがん 厳顔	×
○	次鋒 がんりょう 顔良	25	6	0	次鋒 かこうは 夏侯覇	×
○	中堅 ぶんしゅう 文醜	16	9	0	中堅 ちょうじん 張任	×
○	副将 ぎえん 魏延	36	6	0	副将 ごらん 呉蘭	×
△	大将 りょふ 呂布	23	—	17	大将 こうちゅう 黄忠	△

試合メモ

先鋒戦は孟達対厳顔。厳顔の武力は91にまで上がっている。このあとの戦いでは苦戦が予想されるだけに、よせあつめチームとしては1勝でもしておきたいところ。しかし大番狂わせが起こった。孟達が厳顔を倒したのだ。これには驚いた。こうなったらワルモノーズは断然有利。続いての次鋒戦、中堅戦と3連勝。あっさりと決勝進出を決めた。消化試合の副将戦でも魏延が勝ち、もう勢いは止まらない。大将戦では黄忠が呂布相手に引き分けにもちこむのが精一杯。さすが優勝候補No.1のワルモノーズ、敵の武力が5もアップしたのもぜんぜん関係ない強さぶりだ。

☆孟達の武力が72から82に

結果 4勝1分で ワルモノーズチーム

まだまだつづく、一騎討ちトーナメント→

決勝戦

No.2 魏・呉混合チーム VS. No.5 ワルモノーズチーム

合計武力448 平均武力89.6 / 合計武力457 平均武力91.4

さあついに決勝戦だ。決勝は魏・呉混合チームとワルモノーズの戦い。魏・呉混合チームは1回戦で張・趙連合軍チームを、準決勝では孫策精鋭チームをやぶっての決勝進出。合計武力448(通常より1アップ)。いっぽうワルモノーズは1回戦で宿敵、関羽ファミリーを、準決勝ではかるくよせあつめチームを倒して、決勝まできている。1回戦の関羽チームとの対戦では、どちらが勝ってもおかしくないというぐらいに、いい勝負だった。そして準決勝では圧倒的な強さで勝利。この試合で孟達の武力は82に。もうワルモノーズに穴はなくなったといっていい。合計武力457(通常より10アップ)。オーダーは魏・呉混合チームはごらんのとおり。ワルモノーズのほうは、先鋒から大将まで1回戦からまるっきりそのまま。

一騎討ちトーナメント決勝戦開始。まずは周泰対孟達。孟達の武力は82。ばかにできない力だ。しかし先鋒戦では周泰が意地をみせ勝利。以降は試合メモ。

⬅決勝戦開始。孟達の武力も今や82。しかしこの試合は周泰の勝ち

⬅次鋒戦では郝昭がふんばり、顔良の猛攻をしのぎきった

⬅中堅戦も引き分け。典韋、文醜ともにゆずらなかった

⬅ワルモノーズにとって誤算だったのは魏延が凌統と引き分けたこと

⬅大将対決。念願の初優勝を目指してがんばってきた呂布対許褚の戦い

⬅1回戦で趙雲を、準決勝で太史慈を、そして決勝で呂布を倒して見事優勝

対戦結果表

	魏・呉混合チーム	武力	合	武力	ワルモノーズチーム	
○	先鋒 しゅうたい 周泰	26	10	0	先鋒 もうたつ 孟達	×
△	次鋒 かくしょう 郝昭	0	9	0	次鋒 がんりょう 顔良	△
△	中堅 てんい 典韋	0	8	0	中堅 ぶんしゅう 文醜	△
△	副将 りょうとう 凌統	14		21	副将 ぎえん 魏延	△
○	大将 きょちょ 許褚	50	9	0	大将 りょふ 呂布	×

試合メモ

次鋒戦は郝昭と顔良の対戦。戦前の予想では顔良が圧倒的に優勢。しかし周泰同様、郝昭も意地をみせ引き分け。次の中堅戦で典韋が勝てば、魏・呉混合チームはかなり有利になる。しかし、ワルモノーズとしても負けられない。顔良のカタキとばかりに文醜も奮戦。典韋と引き分け。副将戦では凌統もがんばって魏延と引き分け。魏・呉混合チームの1勝3分で大将戦。許褚が勝って優勝するか、呂布が同点決勝に持ちこむか。許褚対呂布の対決だ。許褚の速攻、呂布の反撃、火花が散る。おっと許褚の猛攻。呂布が押されている。そして勝負はついた。許褚が呂布をやぶって見事優勝。

☆許褚の武力が99から100に

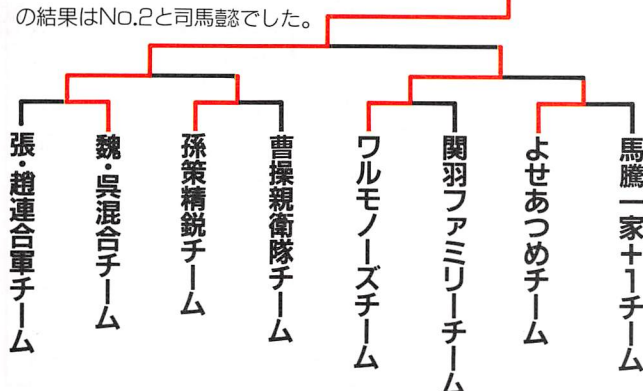
結果 2勝3分で魏・呉混合チーム

トーナメント最終結果

最終結果はこの表のとおり、中沢茂雄くんの魏・呉混合チームが優勝。おめでとう。番外編では司馬懿が勝ったので外ウマの結果はNo.2と司馬懿でした。

優勝

チームNo.2 魏・呉混合チーム

張・趙連合軍チーム / 魏・呉混合チーム / 孫策精鋭チーム / 曹操親衛隊チーム / ワルモノーズチーム / 関羽ファミリーチーム / よせあつめチーム / 馬騰一家+1チーム

大航海時代の速報!

5月号で募集した『大航海時代』特産品スタンプラリーの速報をお伝えしよう。はっきりいって、4月15日現在までにディスクが送られて来た形跡はまったくなかった。もっとも担当者が隠し持っているという可能性もないことはないのだが……。担当者といえば、十字軍のSの姿が見えない。彼は今回のスタンプラリーの担当なのだが、ここのカコミ本文のスペースを空けたまま、どこかへ逃げてしまった。しかたなく、担当編集者の私が編集部中を捜索した結果、スタンプラリーあての手紙は1通も送られて来ていないことが判明したのである。でも、まあ、しめ切りは5月8日であるから、まだまだ可能性がないわけではないのだからもうすこし待つつもりだ。ただし、今回の企画が不発に終わったあかつきには、Sに100ページくらい原稿を書いてもらおうと思っている。大人の世界は厳しいのだ。

⬆果てさて、スタンプラリーの行く末は? Sの運命はいかに!

新コーナー タイトル未定

イベントのこと ●大阪…Mファンからは「てじなし」こと引田氏が来られた。ステージでは『レース気分』をやっていたが、イマイチ盛り上がりに欠けた。質問コーナーで『Mファンはいつ創刊したのですか?』の問いに「87年のぉ～、4月!」とイッパツで答えたのはすばらしかった。●神戸…Mファンからは「ときちゃる」こと鵜田氏が来られた。ステージをまえにして鵜田氏は「なにしようかな?『レース気分』しか持ってきてないし、賞品もそんなにないんだよ」とこぼしていた。結局、ステージでは『ポニーテール美少女アルバム』の宣伝を長々とやっておられた。さすがは元テクポリ。(奈良県/奈良の三冠王・17歳)うん!? この話は昨年12月のイベントのことじゃないか。

※外ウマの当選者は、諸般の事情により、7月号で発表します!

十字軍マップコレクション エメラルド・ドラゴン 魔王殿マップ

広い魔王殿のマップを大公開。うまく最短コースを見つけてさっさとクリアしちゃおう。

お待たせしました(ってべつに待ってなかったかもしれないけど)エメラルド・ドラゴンの魔王殿のマップコレクションです。

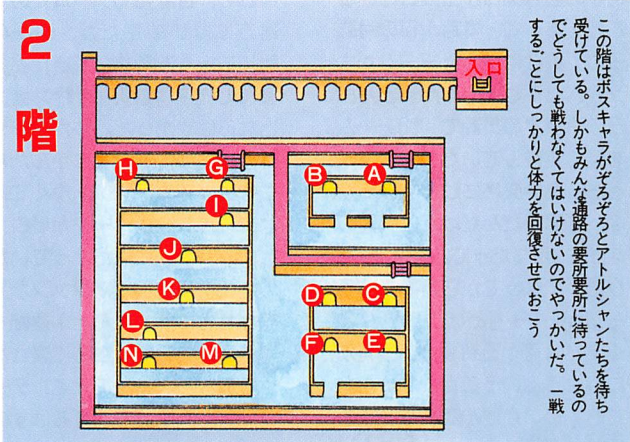
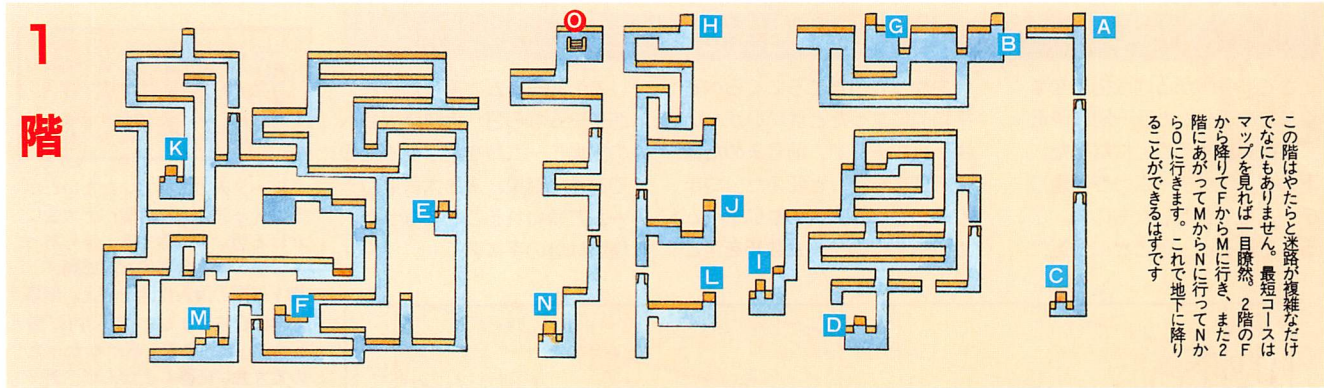
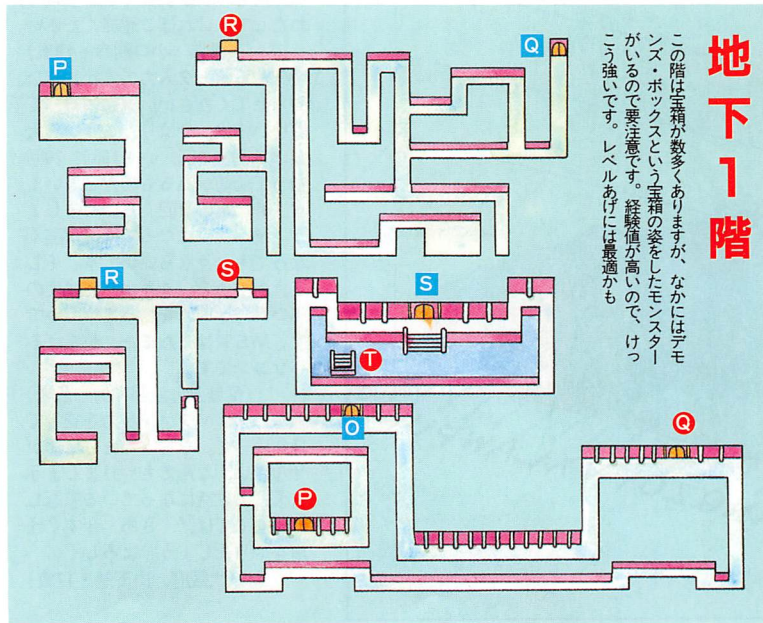
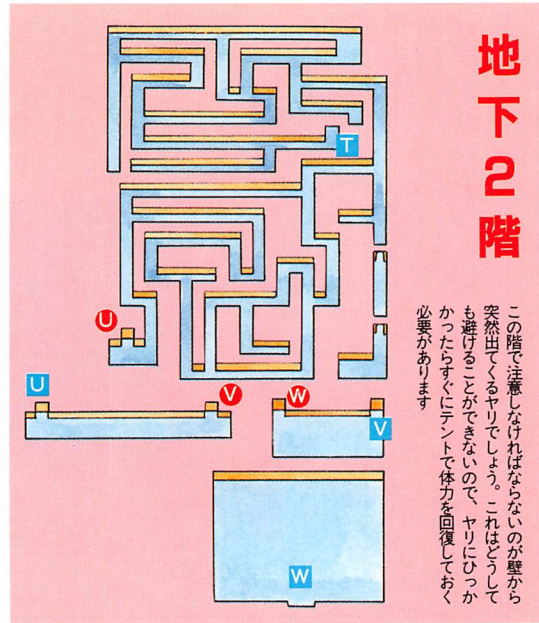
マップが広いといわれるエメラルド・ドラゴンですが、ここのマップがまたとてつもない広さなのです。

まず魔王殿に突入するまえに、装備を確認しておきましょう。破壊のルビーとテント、それからワラムルの秘薬は十分そろえておいたほうがいいです。

とくに魔王ガルシアと戦うときは、まわりにいるザコモンスターを破壊のルビーで全部倒してしまってからじっくりとガルシアと戦うようにすると楽になります。だから絶対に破壊のルビーが必要です。

また、タムリンがレベルアップをすればするほどあまり回復魔法を使わないようになるのでテントを忘れないように。しっかり休むことが大切。

ガルシアと再び対決

地下2階のトラップ

この階はボスキャラがぞろぞろとアトルシャンたちを待ち受けている。しかもみんな通路の要所要所に待っているのでどうしても戦わなくてはいけないのでやっかいだ。一戦するごとにしっかりと体力を回復させておこう

この階はやたらと迷路が複雑なだけでなにもありません。最短コースはマップを見れば一目瞭然。2階のFから降りてFからMに行き、また2階にあがってMからNに行ってNからOに行きます。これで地下に降りることができるはずです

この階は宝箱が数多くありますが、なかにはデモンズ・ボックスという宝箱の姿をしたモンスターがいるので要注意です。経験値が高いので、けっこう強いです。レベルあげには最適かも

この階で注意しなければならないのが壁から突然出てくるヤリでしょう。これはどうしても避けることができないので、ヤリにひっかかったらすぐにテントで体力を回復しておく必要があります

新コーナー タイトル未定

5月号の126ページで 地球がすっぽりと入ってしまう冷蔵庫を作ってしまった、かむりん。おまえはなにを考えとる。冷蔵庫に覆われて日光が全然当たらんだろうが! どうやって暮らすんだ? まっ14歳の考えはこんなもんだろうけどな。おっと、いっとくが冷蔵庫を透明にするなどとバカなことをいうなよ。いくら冷やそうとしても逆に温度が上がるだけだ。そんなものを作るより、アニメの「ガンダム」みたいにスペースコロニーを作って移住したほうがよっぽどいいぞ。だいたい、そんな金がどこにある。それから編集部、こんなメチャクチャな内容のハガキに落ちを求めるんじゃない。(広島県/スレイン＝スターシーカー・?歳)☆こいつも相当メチャクチャ。

つぎは第4回激ペナ大会速報/→

今月のお題は「か」でした。●金かえせ！ そう叫びたくもなる MSXのソフトたち MSXなんて ファンダム専用機さ（茨城県／酒出仙人・15歳）●買っちゃった 買っちゃったったら 買っちゃった たーぼあーるを 買っちゃったV（静岡県／えびちん・27歳）●買っちゃった 買っちゃったったら 買っちゃった ハードディスクも 買っちゃったやっぴー（静岡県／えびちん・27歳）●金がない だけどターボRが ほしいんだ しかたないので スーファミ売るなり（静岡県／中田強・25歳）☆というわけで、8月号は「ぽ」か「ほ」で始まる和歌を詠んでください。イラスト・モアイ

第4回激ペナ大会

本当は今月号でドド～ンとトーナメントの発表となるはずだったんだけど、いろいろあって7月号になっちゃった。原因のいろいろは下を読んでみて。

応募総数1353チーム！ 激ペナ大会実行委員会騒然

激ペナ大会参加チームのしめ切りの3月30日が土曜日ということもあって、4月1日の月曜日に委員会に届いたチームがホント、たくさんあった。3月28日の時点での集計で1000チームを軽く突破していたから、規定どおり全員失格にしちゃおうかなって思ったんだけど、委員のなかに「我々だって、しめ切りぎりぎりになってから仕事をするんだから……」という意見が多くて、4月1日到着分まで有効にしようということになった。でも、いいかげんこんな、大晦日に年賀状を書くようなことはやめようよ、ホントの話。

さて、合計1353チームである。途方もない数字だが、前回の2019チームをこなしてきた委員会にしてみれば、当然楽勝！となるはずだった。しかし、やっぱり世の中そんなにかんたんには生きてゆけない。ゆくてにはゴールデンウィークがビロ、ビロ～ンと立ちはだかっていたのだ。5月8日にMファンが発売されるには、なんと1週間も早く原稿を印刷屋さんに渡さなくてはならない。加えて、データ入力を手伝ってくれるはずの激ペナボランティアが11人！ 1353ものチームデータを入力するには心もとない人数だ。しかも、ボランティアのほとんどが学生なので、学校が始まって忙しくなってしまったのだ～。われながらここまでマヌケだと、なにか、こう、感慨深いものがある。人間、逆境に立たされて、始めて本当の力を発揮するというのは本当かな？ などとつぶやいてみたところで、事態はいっこうに好転しないまま原稿を書いているというしだいだ。じつは、まだある。編集部にあれだけあった『激ペナ2』がなぜか1本もなくなってしまっているのだ、これには本当にあせった。なんたって予選大会はおろか決勝大会すら行えないという事態になってしまう。

なーんて、いろいろ驚かせることを書いたけど、これら前代未聞の事態は収拾へと向かいつつある。データ入力のほうはボランティアの人達の尽力により、なんとか終わった。ROMのほうは委員が自分のROMを持ち寄って、ようやく予選大会が始まった。来月号では間違いなく決勝トーナメントを掲載できるだろう。楽しみに待っていてほしい。

チームカラーによる組合せに注目！

さて、今回から地域格差をなくすためチームカラー別に予選大会を実施することになった。下のグラフはチームカラー別にチーム数を集計したものだ。こうして見ると、県ごとに予選大会をやっていたころにくらべて平均的になったとはいいがたいようだ。そこで、前号決めた選抜方式をちょっと変えた。つまり、いちばん人気のないチームカラー、Iのチーム数15を1として、30チームに達したら2、45チームなら3、と決勝大会への出場チーム数を割り当てたのである。結果、決勝大会は77チームで争われることになった。優勝は誰の手に！

ボランティアの方々本当にごくろうさまでした

データ入力で尽力いただいたボランティアの方々の激ペナ大会にかける想いを掲載する。彼らあっての激ペナ大会なのだ。感謝！

●1年間の浪人生活を終え、無事大学に合格しました。浪人中は『激ペナ2』を研究する暇がなかったので大会に応募しませんが、データ入力ならお手伝いできますので、わたしでよければご連絡ください。
（長野県／小口朋幸・19歳）

●チームデータ入力ですか。ぜひ、やらせてください。東京に行ってもいいです。やはり、こういう大会は5回、6回、いや10回、20回やって価値があるものだと思います。春、夏の2回くらいしましょう。増ページになって値段が高くなっても少々ならいいです。そして、激ペナ3、4とより完成度の高い野球ゲームを作ってほしいです。MSXはまだまだ、がんばるパソコンです。
（愛媛県／渡部和信・？歳）

●なに？ Mファンが力を貸してほしいって。ならばわたしにまかせなさい、なんでもやりましょう。日頃、お世話になっている恩返しをしなくては！ さあ、今すぐ仕事をやりましょう。よろしく。
（大阪府／山下勉・17歳）

激ペナチームの標本

今回送られて来たチームの一部を紹介しよう。なかなか、おもしろいので虫メガネでよく見て笑おう。

1353チームのデータを全部読んで、印象に残った9チームのデータを掲載する。詳細は下を見てもらうとして、とりあえず誤解のないようにいっておきたいのだが、ここに掲載されても決勝大会に出場できるとは限らない。勝負は時の運、いくらデータに凝っても勝てるわけではないのだ。でも、このおもしろさはもったいないのでみんなにはテレカをプレゼント。

BOUZU（小柳政臣　15歳　男）

	選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
1	しぼう	左上	159	90	9	9	9
2	ぴんぼう	右上	159	80	8	8	9
3	えるぼう	右上	084	0	0	0	9
4	あかんぼう	右上	080	0	0	0	8
5	あきぼう	左下	159	90	9	9	0
6	れいんぼう	右下	159	90	9	9	0

	選手名	打法	打率	HR	走力
1	どろぼう	左	.350	20	99
2	けいぼう	右	.350	20	90
3	まんぼう	右	.390	50	50
4	らんぼう	右	.390	50	60
5	やぼう	左	.380	20	91
6	はたぼう	左	.370	20	80
7	かいぼう	右	.380	20	80
8	きょうぼう	左	.390	50	50
9	てっぽう	右	.150	00	00
10	こんぼう	右	.150	00	00
11	しょうぼう	左	.150	00	00
12	りんぼう	右	.150	00	00
13	めんぼう	右	.150	00	00
14	さいぼう	左	.150	00	00

BOKOSUKAS（岡田裕介　14歳　男）

	選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
1	すうぇー	右上	159	99	9	9	8
2	ふぇいんと	右上	159	99	9	9	0
3	ぶろっく	右下	80	53	9	8	9
4	たっきんぐ	右下	159	0	0	0	9
5	がーど	右上	159	99	5	9	0
6	きあい	右下	84	0	3	0	9

	選手名	打法	打率	HR	走力
1	ぱんち	右	0.320	10	99
2	きっく	右	0.320	20	70
3	らりあーと	右	0.399	59	33
4	せおいなげ	右	0.313	10	99
5	へっどばっと	左	0.320	20	70
6	ひざげり	左	0.399	59	30
7	ひじうち	右	0.320	10	99
8	ちょっぷ	右	0.399	59	70
9	しこくつき	右	0.300	3	30
10	そばっと	左	0.150	0	0
11	あいあんくろ	右	0.150	0	0
12	こぶらついすと	左	0.150	0	0
13	さそりかため	右	0.150	0	0
14	すりんでんく	左	0.150	0	0

HANZAI（本郷要因　15歳　男）

	選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
1	しゃぶ	右下	154	80	9	9	7
2	しゅうわい	左下	146	70	8	7	9
3	みつゆ	右下	135	60	3	4	5
4	たいせつ	右下	80	0	0	0	0
5	これけん	右上	145	90	8	7	6
6	へろいん	右下	140	50	7	8	8

	選手名	打法	打率	HR	走力
1	ばいしゅん	右	.385	05	90
2	ゆうかい	右	.380	0	90
3	ごうとう	右	.385	0	90
4	さつじん	右	.340	50	50
5	ほうか	右	.380	50	50
6	さぎ	右	.380	0	40
7	ごうかん	右	.340	50	50
8	きょうかつ	左	.375	50	50
9	まんびき	左	.150	0	0
10	ちかん	左	.150	0	0
11	のぞき	左	.150	0	0
12	たちしょん	左	.150	0	0
13	しんなー	左	.150	0	0
14	いじめ	左	.150	0	0

MUSICIANS（高橋英人　17歳）

	選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
1	びはるてい	右上	135	75	0	0	9
2	へんでる	右上	120	75	9	9	0
3	はいどん	右下	147	60	0	0	9
4	もつあると	右上	80	70	9	9	9
5	しょぱん	右上	159	30	9	8	4
6	りすと	右下	159	40	8	9	4

	選手名	打法	打率	HR	走力
1	べとべん	左	0.399	0	99
2	しゅうまん	右	0.250	0	99
3	ぶらむす	右	0.250	0	99
4	めんでるす	右	0.399	59	0
5	わぐなあ	右	0.360	50	10
6	べるでい	右	0.299	40	50
7	ぷっちい	右	0.360	10	50
8	ちゃいこふ	右	0.399	59	0
9	すめたな	左	0.200	0	41
10	どぼるさ	右	0.200	0	51
11	ぶるっく	左	0.120	0	61
12	どびゅし	右	0.250	12	0
13	しゅべると	右	0.199	10	0
14	すとらびんすき	右	0.155	10	0

NANIWA SP（中村隆志　17歳　男）

	選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
1	やんきー	左上	159	90	9	9	9
2	やっちゃん	右上	159	90	9	9	9
3	ぼり	右下	081	00	0	0	0
4	ぼけ	右下	083	00	0	0	0
5	ちんこう	右上	159	80	8	8	8
6	どかちん	左上	159	90	9	9	9

	選手名	打法	打率	HR	走力
1	なんぱこら	左	.351	08	90
2	めんちきんな	右	.351	08	90
3	しばくぞ	右	.399	52	80
4	ぼけ	右	.399	59	80
5	やんのか	右	.399	52	80
6	ええぞ	右	.351	08	80
7	いわしたろか	右	.399	55	50
8	いくで	右	.351	08	80
9	うそです	左	.150	00	00
10	すいません	右	.150	00	00
11	ぼく	左	.150	00	00
12	ほんまは	左	.150	00	00
13	へたれ	左	.150	00	00
14	なんです	右	.150	00	00

NEO RPGS（崔俊浩　18歳　男）

	選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
1	らすはげ	右上	169	99	9	9	9
2	どらくえ	右下	150	60	8	9	8
3	ろまんしあ	左下	140	0	0	0	9
4	とりとーん	左上	93	32	0	8	0
5	ざなどぅ	右上	79	60	9	0	0
6	どれすり	右上	159	99	9	9	9

	選手名	打法	打率	HR	走力
1	いーす	左	.370	15	99
2	さーく	右	.380	25	99
3	るーんわーす	左	.380	50	80
4	ぶらい	左	.380	50	61
5	あーくす	左	.380	50	61
6	くりむぞん	左	.380	30	70
7	うろていま	右	.370	20	70
8	ふぁんたじ	右	.360	10	90
9	でぃがん	左	.150	0	0
10	れなむ	左	.150	0	0
11	ろーどす	左	.150	0	0
12	らぷらす	左	.150	0	0
13	でぃおす	左	.150	0	0
14	ぶれいかー	左	.150	0	0

STAFFS（貞熊知文　16歳　男）

	選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
1	かきた	左上	130	60	1	0	4
2	かわいだ	左上	150	90	4	1	1
3	たかだ	左上	110	99	0	2	2
4	はまの	右上	120	30	1	3	2
5	すずき	右上	140	42	1	4	0
6	やまもと	右上	150	29	0	0	6

	選手名	打法	打率	HR	走力
1	はしの	左	0.285	20	80
2	かとう	左	0.280	19	79
3	ふくなり	右	0.310	39	23
4	しみず	左	0.399	58	19
5	わたなべ	左	0.355	31	12
6	しまづ	左	0.288	12	50
7	うえの	右	0.235	9	55
8	すわ	右	0.192	13	60
9	のみやま	右	0.253	15	77
10	いのうえ	右	0.300	5	12
11	なりた	右	0.210	11	50
12	やましな	右	0.190	6	23
13	やまもり	右	0.350	9	10
14	よこがわ	右	0.278	5	30

SUSHIKUINE（中路紗琳　13歳　女）

	選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
1	えどっこ	左下	159	99	9	9	0
2	あがり	右下	159	99	9	9	9
3	むらさき	右下	142	42	6	6	9
4	おあいそ	右下	150	80	8	8	8
5	あかだし	右上	110	30	[illegible]	[illegible]	[illegible]
6	しゃり	右上	80	00	0	0	0

	選手名	打法	打率	HR	走力
1	いか	左	[illegible]	[illegible]	[illegible]
2	はまち	右	[illegible]	[illegible]	[illegible]
3	あなご	左	[illegible]	[illegible]	[illegible]
4	とろ	左	[illegible]	[illegible]	[illegible]
5	いくら	左	[illegible]	[illegible]	[illegible]
6	たまご	左	[illegible]	[illegible]	[illegible]
7	かずのこ	左	[illegible]	[illegible]	[illegible]
8	うに	左	390	50	00
9	ひらめ	左	150	00	00
10	あまえび	左	150	00	00
11	かんぱち	左	150	00	00
12	[illegible]	左	150	00	00
13	[illegible]	左	150	00	00
14	[illegible]	左	150	00	00

TEACHERS（青木大介　15歳　男）

	選手名	投法	球速	スタミナ	カーブ	シュート	フォーク
1	まつだ	左上	82	90	6	8	9
2	いけだ	左上	82	90	8	6	8
3	いまりや	右下	159	00	4	0	0
4	おか	左下	150	00	0	4	0
5	いたざき	右上	159	85	9	8	9
6	かみもと	右上	159	85	8	9	9

	選手名	打法	打率	HR	走力
1	いのうえ	右	.390	50	60
2	こんどう	右	.360	12	90
3	ほそかわ	右	.360	13	90
4	ひらの	右	.390	50	60
5	こぞの	右	.390	50	60
6	かわはら	右	.360	13	90
7	うえだ	右	.360	12	90
8	やました	左	.390	50	60
9	おおか	左	.150	00	00
10	いとう	左	.150	00	00
11	もり	左	.150	00	00
12	やまもと	左	.150	00	00
13	おおはし	左	.150	00	00
14	みやけ	左	.150	00	00

↑名前の最後に「ぼう」がついているから「BOUZU」だそうだ。声に出して読むとおもしろい

↑ほとんどプロレスの技で構成されている「BOKOSUKAS」イタイ

↑思いつく限りの犯罪を集めたという「HANZAI」、リリーフの「こけいん」は「こかいん」の間違いか？

↑オーケストラの有名な人を教科書からさがしてきたという「MUSICIANS」。勉強になる

↑なにわの不良は腰が低いという典型のようなチーム「NANIWA SP」。「へたれ」ってなんだ？

↑韓国から初登場の「NEO RPGS」。それにしても、ひらがな上手ですね

↑Mファン編集部の最強チーム「STAFFS」。ちなみに北根編集長は監督だそうだ

↑今回の紅1点は13歳の女の子。すし用語でチームを作ってきてくれた。その名も「SUSHIKUINE」だ

↑中学校の先生方を選手名にしてしまった「TEACHERS」。名前のとなりに教えている教科が書いてある

投稿大募集

①トビラアイデア→ビッツーに描いてもらうトビラCGの元ネタを募集中。②ゲームのぞき穴→ウル技情報大募集。③通り抜けできます→つまってしまったソフトがあったらこちらに。④歴史の散歩道→再現したい史実や歴史SLGでやしいことをどうぞ。⑤空想科学読本→ゲームをSF考証したレポート。⑥マップコレクション→複雑なダンジョンのマップを書いて送れ。⑦歌を詠む会→歌人の気持ちになって和歌を詠もう。⑧新コーナータイトル未定→そのほかなんでも。

優秀者にはゲーム、もう一歩の人にはテレカかペンセットをプレゼント。あて先は、〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「ゲーム十字軍」それぞれのコーナーまで。

来月は激ペナ大会がいよいよ成…

講師／飯島健男

第14回

皆様、飯島がやっと復活しました。約2か月におよぶ超スランプよりなんとか脱出。もう、怖いものはしめ切り以外何もないのだ。今月から新たな展開を見せる当ゲーム制作講座に、今後とも何とぞお見知りおきのほどを。よろしくなのだ！

シナリオはキミのハートで書け！

ヤッホーッ！　皆様、元気でお過ごしでしたでしょうか。先月はつい体調をくずし、精神、肉体ともズタボロの状態だったため、代打をたてるなどといった生意気なことをして、どうももうしわけありませんでした。いやあ、じつはいろいろあったんだけど、とりあえず、皆様にはご迷惑をおかけしてしまいました。

で、ついでというわけではないのだが、もう1つ皆様にお知らせとおわびをしなくてはならないことがあるのだ。

ほんとうに突然でこんなこと報告するのは心苦しいのだが、私飯島はライトスタッフをやめました。まだ1本もソフトを発売してない(4月現在では)ので知らない人も多いと思うが、とにかくそういうわけなのです。

もうしわけない、自分で作っておきながら、勝手にやめちゃうなんて……。もちろん、ライトスタッフから発売予定だった作品は、ちゃんとライトスタッフから発売されるので、ご心配なく。ほんとうに冒頭から、こんなことでもうしわけない。ひらにひらに、おわびもうしあげます。読者やユーザーの皆様によけいな心配をおかけしてしまって、ごめんなさい。今後ともどんどんいいゲームを作っていく、ということをお約束して、おわびにかえさせてください。

そういうわけで、しめ切りやいろんなことが1度に起こってたいへんだったけど、新たな気持ちで仕事にうちこんでいこうと思うので、さらなる皆様の応援をよろしくお願いしたい。

それでは、現在の私の仕事の状況を話しつつ、本題に入っていこう。

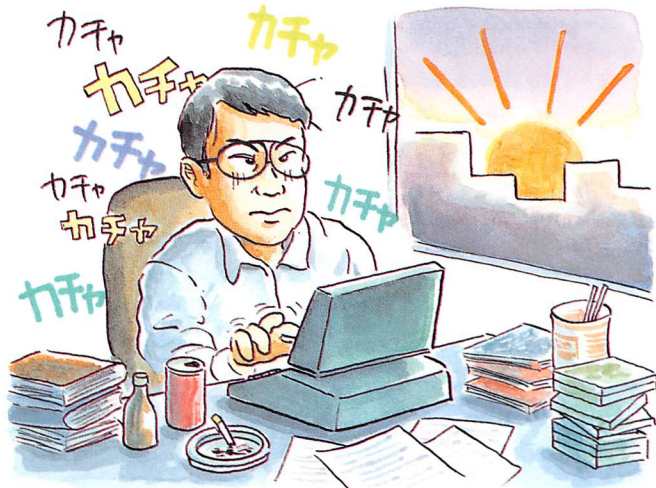
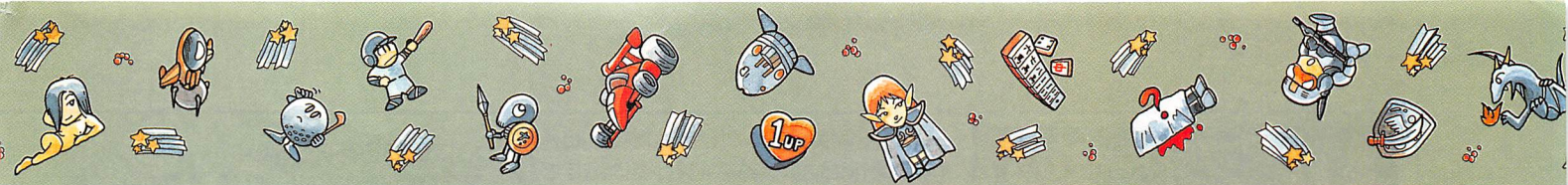
最近の状況はというと、もう、ものすごい勢いで仕事をしまくっている。まず、6月中旬に発売予定の『コンピュータRPGの作り方』(マイクロデザイン出版局から発売予定)という本の原稿を、パンドラボックスのデザイナーを総動員して2週間で書き上げ、なんとかクリア。ちなみにこの本は、コンピュータRPGに関してのゲーム・デザイン論を書き連ねた本である。将来、ゲーム・デザイナーをめざしている人は、1度読んでみてね(と宣伝)。

さて、この調子でいくと、我がパンドラボックスは、単純に本ばっかりを書いているとしたら、1年間に24冊も出せる計算になる。なんて感心してしまうが、そんなにネタがあるのかどうか疑問でもある。

で、単行本の原稿が終わったら、お次はいよいよ新作のシナリオである。こいつが、すごい。ちょっと自画自賛でお恥ずかしいが、スランプから立ち直った勢いで1日に12時間ぐらい机にかじりついて、400字づめの原稿用紙約50枚を一気に仕上げ、その後、家に帰ってフロに入り、新作の参考になりそうな映画を4時間ぐらいかけて見る。そんで最後にグーッスリと死んだように眠る。目覚めれば、ふたたび会社に行って仕事をする……といったような毎日である。

いやあ、ようやく仕事をしているのが楽しくなってきた。いまは、日曜でも休むのが惜しい。少しでも多くの時間、シナリオを書いていたい。このぶんだと、新作のシナリオも3か月で書き上げてしまうことになりそうだ。こんな短い期間で書いたシナリオなんて、おもしろくないと思う人もいるかもしれないね。ところが、とんでもないぞ。シナリオはかけた時間では決まらない。1年かけたとか、2年かけたとか、時間さえかければいいってもんじゃないよ。だったら、誰でも書けてしまうことになる。そう思わない？

よく「構想○年！」なんて大きく宣伝している映画があるだろ。あれって、実際に見たらほんとうにおもしろいだろうか。そんなものに限って、あれもこれも的な散漫な印象で、期待ハズレだったりする。そう、かけた時間ではない。ハートだ！　ハートがこもってさえいれば、かけた時間なんて問題じゃない。自分の経験で確かにそう思うのである。『ブライ』を書いているとき、書きながらノリまくって、信じられない速度で仕上げた部分もある。

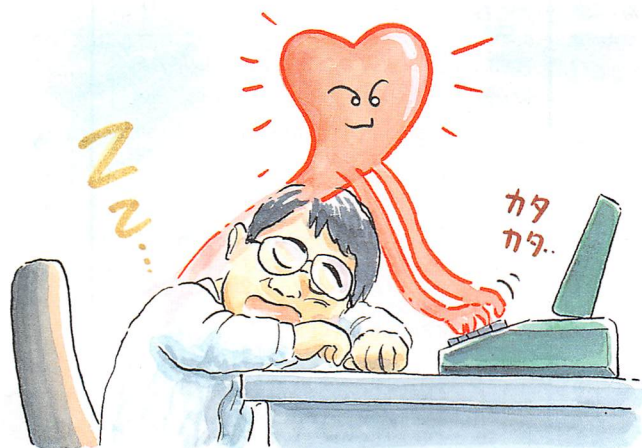
そんで、いま書いているやつの話にもどすと、こいつはもう最初から最後までノリっぱなし。

今月から、投稿してくださった方の作品名と名前を応募要項のページの最後に紹介することになった。そこで、とくに企画書としてまとまったものではなく、アイデアの光った作品をピックアップして紹介しようと思う。今回は福島県郡山市の稲川千鶴くん？歳の『スライムライム』。スライムが画面にいるいろんなキャラをおそって仲間のスライムにしてしまうというアクションゲーム。とにかく仲間を増やしてどんどん進むだけ、というのだが、クッキーの缶によく入ってくるプチプチことエアキューブを、１つずつつぶ

自分でも信じられないくらい、おもしろいようにシナリオが進んでいく。もう、システムだって、すんごい案がドカドカ思いついちゃう。敵との戦闘方法や移動画面のMAP表示など、これまでにないシステムなのだ。自分がいままで作ってきたゲームのなかで、いちばん感動できる内容になっている。まあ、プロとしてはまえの仕事よりいい仕事をするのは、あたりまえだからあまり自慢していうつもりはないけど、期待してほしいぞ。まだ、どこから発売されるのか、パソコンでなのかゲーム機なのかは、残念ながら発表できない。というよりはっきり決まっていないので、お知らせできないのだけど、この調子でいけば、発売は来年の3月ごろかな。そのころ発売される飯島のゲームは、ちょっと期待していてほしい。

ちなみに、どんなゲームかをちょっぴり紹介してしまおう。一言でいうと、飯島流RPGだな。あの『抜忍伝説』、『ラスト・ハルマゲドン』、『ブライ』につづく新境地RPGといったところだ。

さらに、その次もすごいのだ。そしてその次も次も次も……。なんだか、2か月の間ドンヨリしていたら、いきなり走り出しちゃったんだよね。

ここで断言しておこう。私はパンドラボックスを絶対やめないし(あたりまえだが)、ゲームをこれからも、どんどん心をこめて作っていこう。ひとクセもふたクセもある、飯島流の突然変異のゲームたちを作ってみせよう。だから、みんなもがんばれ。そして、みんなでいっしょにゲーム業界を熱くしていこうではないか！

と、何だかこれで終わってしまいそうな文章になってしまったな。今月は、何だかいろいろいいたくて熱くなっていたら、わけがわからなくなってしまったぞ。

そうだ！　大事なことを忘れていた。みんなにいつもシナリオを送ってくれ、といっていたよね。そして、おもしろいものがあったら、真剣にゲーム化を考えようということも。そうなんですよ。何だか実際にゲーム化が実現しそうな気配なんですよ。最初はわけもわからず、とにかく始めてみようということでスタートしたこの講座。ところが、送られてくるシナリオは、思っていた以上にレベルが高くて、ほんとうにゲームにしてもよさそうなものがいくつかあったわけ。

そのなかの1本の『サイボーグ・ベースボール～機械を組み入れた人間たち～』が、まじめにゲーム化を検討されているんだよね。どんな形でかというと、コンパイルの『ディスクステーション』のなかで、やろうかということ。もちろん、まだ企画会議にとおったレベルだし、実際に市販されるとなると、グラフィックや音楽に始まってシステムやらなんだかんだと検討することはいっぱい出てくる。つまり、まだまだかんたんに出るぞ、とはいえない状況だ。もちろんプログラマのスケジュールの問題もある。なんたって飛び入りの仕事だからね。

そういったもろもろの状況をふまえて、もしほんとうにゲームになったとしても、早くて今年の年末ぐらい。実際にどういった形で進行していくかは、状況が変わりしだいこのコーナーで追跡していこうと思う。私もできるかぎり応援したいし、面倒をみようではないか。何はともあれ、よかったな稲垣健くん。自分の作品が、プロの目にとまったのだぞ。

どうだ、冗談ぬきでみんなの作ったシナリオはゲームになる可能性があるのだぞ。これからも、よい作品があれば市販の道を考えたいし、要望があればパンドラボックスで作ってもよいしな。それより、もう一歩進んで、その人がのぞむソフトハウスに作ってもらうというようなことも考えられんでもないしな。まあ、これはソフトハウスによって事情は異なるだろうけどね。

とにかく、まずこの講座の夢の第一歩は実現しそうだ。だから、今後も当講座あてにどしどしシナリオを送ってくれ。

とはいっても、すでにたくさん送られてきているので、次から紹介するものは、もっと辛口で批評しようと思う。だから、送ってくるほうもがんばって書くのだぞ。

来月は、いままでにたまったシナリオを一気に紹介しようかと思う。そこからまた新しいゲーム化の話が出てくるかもしれないぞ。いや、出てきてもおかしくないレベルのシナリオもある。プロがよくおちいる売らんとするシナリオにくらべて、心のこもったいいシナリオたちだったぞ。

こうして、また思うことは、シナリオはハートで作るということだ。今回のいいたかったことはこれにつきる。

少々雑然としてしまったが、こういうことである。これからもみんなの、私をギャーッといわせる、ドッカーンとしたシナリオを待っているぞ。それに心がこもっていれば、かならずこちらにも伝わってくるものだからな。

次回のお題

これって、全然次回のお題の役目をはたしたことがないな。いっそのこと、なくしてしまおうか。それともほんとうに飯島が次回のお題を守るかどうか、予想クイズでもやるか。ま、とりあえず来月は、みんなのシナリオの紹介だから、絶対に守るぞ。安心してくれ。しかし、ゲーム・デザイナーの七つ道具を紹介する話はどうなったのだろう。自分でも無責任な話とは思うが、ゆるせよ。

していく楽しさが味わえるゲームだ。『インベーダー』以来ひさしくこんなゲームはなかった。スライムというキャラの親しみやすさや、他のキャラのデザインしだいで意外にうけるのではないかな。

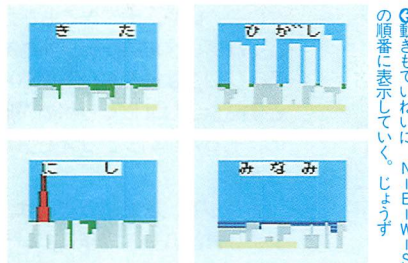
☆「ゲーム制作」への投稿募集中！応募要項の詳細は72ページ

AVフォーラム

塾長:よっちゃん

なるべくたくさんの作品を採用し、写真もどっちゃり掲載することにしたら本文がきびしくなってしまった。ま、打ちこんで楽しんでください。

規定部門　お題は「ニュース」

ふらっとまあしゅクン(MS)の自信作。NEWSはN－E－W－S(北ー東ー西ー南)ということで、トクマショテンを中心に、高層ビル、東京タワーと景色もリアル。

動きもていねいに、N－E－W－Sの順番に表示していく。じょうず

北東西南* ■神奈川県・ふらっとまあしゅ

```
1 COLOR1,15,15:SCREEN5:SETPAGE0,1:CLS:OPEN"GRP:"AS#1:LINE(0,50)-(255,50):PAINT(1,1),7,1:LINE(0,35)-(191,49),12,BF:FORI=0TO15:P=1-P:LINE(191,35+I)-(255,35+I),4+P:NEXT:FORI=130TO185:R=RND(1)*10+1:LINE(I,50)-(I+5,5+R),15,BF:I=I+RND(1)*8+3:NEXT
2 LINE(5,50)-(10,3):LINE-(15,50):PAINT(10,10),6,1:FORI=0TO255:R=RND(1)*10:LINE(I,50)-(I+RND(1)*15,45-R),14+RND(1)*2,BF:I=I+RND(1)*4:NEXT:LINE(100,47)-(230,50),11,BF:GOSUB6
3 SETPAGE0,0:GOSUB5:FORI=64TO127:GOSUB4:NEXT:GOSUB5:FORI=127TO0STEP-1:GOSUB4:NEXT:GOSUB5:FORI=0TO191:GOSUB4:NEXT:GOSUB5:FORI=0TO1:I=-STRIG(0):NEXT:CLS:H=0:GOTO3
4 COPY(I,0)-(I+64,80),1TO(100,50),0:RETURN
5 PSET(82+32*H,150):PRINT#1,MID$("NEWS",1+H,1):H=H+1:RETURN
6 FORI=0TO3:PSET(10+64*I,1):PRINT#1,MID$("に   しき   たひ かﾞしみ な み",1+5*I,5):NEXT:RETURN
```

やはり湾岸関係のもの圧倒的に多し。DX14クン(MSX)の作品は、実行後(25秒ほどして)クウェートの国旗が表示されるので、スペースキーを押すと右からイラクの国旗におおわれてしまう、というわかりやすいコンセプト。国旗がきれいです。しかし、いろいろな国の国旗を順番に見ていくと、明らかにいくつかのパターンがあっておもしろい。日本はシンプル。

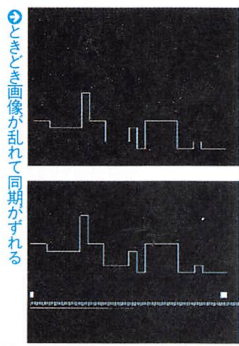
国旗がぬりかえられてしまう。今はもとにもどったけど

イラクがクウェートを占領しました! * ■岩手県・DX14

```
10 COLOR,1,14:SCREEN5
20 SETPAGE1,0:CLS
30 LINE(0,0)-(256,70),8,BF
40 LINE-(0,140),15,BF
50 FORP=1TO3
60 FORI=.315TO5.339STEP1.256
70 FORL=I-.3TOI+.3STEP.03
80 CIRCLE(P*64,106),20,12,L-.05,-L:NEXTL,I,P
90 SETPAGE0,1:CLS
100 LINE(0,0)-(256,70),12,BF
110 LINE-(0,140),15,BF
120 LINE-(256,212),8,BF
130 LINE(0,0)-(80,70),1
140 LINE-(80,140),1
150 LINE-(0,212),1
160 PAINT(1,4),1
170 SETPAGE1
180 IFNOTSTRIG(0)THEN180
190 FORI=0TO256STEP4
200 COPY(0,0)-(256,212),0TO(256-I,0),1
210 NEXT
220 GOTO220
```

今回からゼッポチコハーポMACK竹中と昇格した作者の実力が十二分に発揮された力作。バクダッドの対空砲火を完全シミュレートしたうえに、ときどき画像が乱れるという演出付き。メッセージもだめおししています。こうじょうずだと、何もいうことはないなあ。

ときどき画像が乱れて同期がずれる

戦争の結果としてアメリカがNo.1ということになっちゃったんだけど、でもほかに世界で戦争をやってるところって現在40か所ぐらいあるのだ。40分の1の平和が訪れただけともいえる。

心にのこるあの映像* ■東京都・ゼッポチコハーポMACK竹中

```
10 COLOR15,1,1:SCREEN5:OPEN"GRP:"AS#1:SETPAGE1,1:CLS:PSET(0,80):PRINT#1,"くうはﾞくかﾞつつﾞく、ハﾞクﾞタﾞットﾞからのえいそﾞうてﾞす":SETPAGE1,0:ONSTOPGOSUB60:STOPON
20 CLS:DRAW"BM0,150R20D10R40U50R10D40R20D30R30U20R10D30R10U40R40D40R20U10R10D10R30"
30 FORR=1TO6:READA,B,C,D,E,F:FORI=2TO60:PSET(A,C),IMOD13:PSET(B,D),IMOD13:A=A+E:B=B-E:C=C-F:D=D-F:NEXT:NEXT:ONINTERVAL=150GOSUB50:INTERVALON
40 FORI=2TO13:COLOR=(I,7,7,7):COLOR=(I-1,0,0,0):COLOR=(I+1,0,0,0):NEXT:SETPAGE0:GOTO40
50 FORI=0TORND(1)*5:FORT=0TO255STEP10:VDP(24)=T:NEXT:NEXT:RETURN
60 SCREEN1:PRINT"とちゅう、えいそﾞうかﾞ、みたﾞれましたことを、ふかくおわひﾞいたします。"
70 DATA 25,25,150,110,.5,3,60,28,110,155,1.5,5,60,28,110,155,1.5,1
80 DATA 80,28,110,145,2,2,150,150,150,155,.8,3,180,180,140,145,.2,1
```

ペンネームがすげーフセインJr. クン(M)。RUNするとフセインの顔が表示され、スペースキーを押すと顔に赤い傷が付けられていくという、なんとも直接的な作品。あはあはあはとキーを押し続けると、ちょっとスプラッターな気分になっちゃう。いやはや。

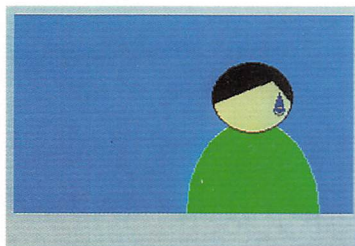
似ているのか似ていないのかよくわからないところがまた味わいというもの?

フセインの最後 ■静岡県・フセインJr.

```
10 COLOR 14,1,1:SCREEN3:COLOR=(2,7,6,5)
20 CIRCLE(128,100),90,14,1.76,.32,1.5
30 DRAW"G30R60H30G30R10G20R80H20":PAINT(128,119),2,14:PSET(118,14),14:DRAW"U20R20F60D20L20H60":PAINT(120,12),12,14:PSET(90,84),14:DRAW"E5R20F5G5L20H5":PAINT(100,84),15,14:PSET(136,84),14:DRAW"E5R20F5G5L20H5":PAINT(140,84),15,14:PAINT(128,94),2,14
40 CIRCLE(120,84),5,1:PAINT(120,84),1,1:CIRCLE(156,84),5,1:PAINT(156,90),1,1
50 IFINKEY$=" "THEN60ELSE50
60 X=RND(1)*120+70:Y=RND(1)*150+30:X1=RND(1)*120+70:Y1=RND(1)*150+30:LINE(X,Y)-(X1,Y1),8:GOTO50
```


☆「AVフォーラム」への投稿募集中!　応募要項は72ページ(規定部門のお題は右ページ欄外)

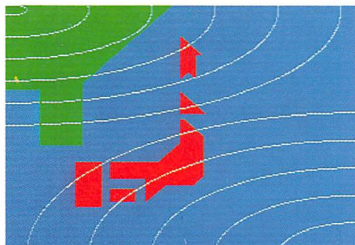
※このコーナーの掲載プログラムは、無印＝MSX（ＲＡＭ８Ｋ以上）MSX 2/2+用、＊＝MSX 2/2+（ＶＲＡＭ64Ｋ以上）用、＊＊＝MSX 2/2+（ＶＲＡＭ128Ｋ）用、＊＊＊＝MSX 2+専用です

今回は規定部門の充実ぶりがすごい。右ページにまではみ出してしまった。さて、白岩クン(M)の作品は、ニュースでうまく映像が切り換わらなくて、キャスターが冷汗を流す、というモノ。最初に作ったときはいろいろしかけがあったそうなんだけど、全部カットしてシンプルにまとめたのがよかったですな。Simple is best.

⬅汗がでかい。いちじくかんちょうぐらいの大きさはあるぞ。目はない

うー＊ ■鳥取県・白岩裕幸

```
1 SCREEN5:PAINT(0,0),5:LINE(0
,170)-(255,211),14,BF:CIRCLE(
180,170),80,14,,,1.6:PAINT(18
0,150),2,14:CIRCLE(180,70),30
,1:LINE(150,75)-(195,55),1:LI
NE-(210,75),1:PAINT(160,60),1
,1:PAINT(170,80),11,1
2 FORI=0TO6000:NEXT:FORI=1TO1
6:CIRCLE(200,65+I),I/4,4:NEXT
3 GOTO3
```

千葉クン(M)の作品は、題名どおりの画面です。よく見ると北海道がやたら小さくて国後(くなしり)・択捉(えとろふ)あたりがでっかい。日本が赤いのに納得してしまうのもなぜだろうか。やはり日の丸の国旗が白地に赤いからでしょう。

さて、このくらい規定部門が充実すると、お題の出しがいもあってよいですな。

⬅太平洋側から高気圧が張りだしてきて寒さもやわらぐ模様か?

天気予報・気圧配置＊ ■奈良県・千葉まさのり

```
1 SCREEN5:COLOR15,1,1:KEYOFF:
PAINT(0,0),8:PSET(125,25),5:D
RAW"D37E6F6U20R5H18":PSET(125
,70),5:DRAW"D20R20H20":PSET(1
25,93),5:DRAW"D20G15L35D15R25
D20E15R20E8U32H15L3":PSET(75,
150),5:DRAW"D12R19U12L19":PSE
T(70,128),5:DRAW"D38L20U38R20
2 PSET(120,0),5:DRAW"G65D50L3
0U45L25":PAINT(250,200),5:PSE
T(120,0),2:DRAW"G65D50L30U45L
25":PAINT(10,10),2:FORI=10TO2
35STEP45:CIRCLE(5,5),I,14,,,.
4:CIRCLE(250,206),I,14,,,.5:N
EXT:GOTO2
```

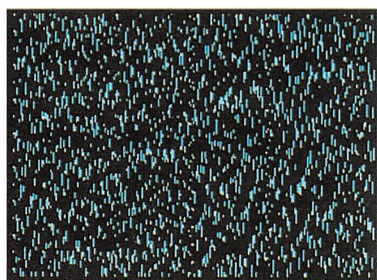
自由部門 夜空に雨のウルトラマンが踊る

激しく季節はずれながらも美しいので採用となったDX14クンの2作目。サンタクロースが配達を終え、飛び去っていくようす。ちょうど月の中に入ると、トナカイとそりやサンタの姿がはっきり見えるという憎い演出。

⬅辛島美登里の同名曲をイメージして作ったそうな。男の子の受難シーズンです

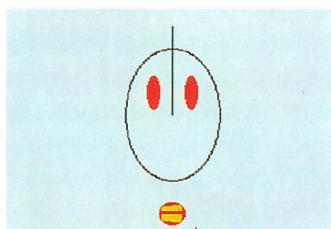
Silent Eve＊ ■岩手県・DX14

```
10 COLOR,4,1:SCREEN5,2:COLOR=
(4,0,0,1):FORA=0TO1:W$="":REA
DE$:FORD=0TO31:W$=W$+CHR$(VAL
("&h"+MID$(E$,D*2+1,2))):NEXT
:SPRITE$(A)=W$:NEXT
20 FORI=1TO50:LINE(I*5,RND(1)
*10+195)-(I*5+4,212),1,BF:PSE
T(I*5,RND(1)*140+9),10:NEXT
30 CIRCLE(50,50),20,10:PAINT(
50,50),10:X=240:Y=150
40 FORF=0TO270:FORN=0TO1:PUTS
PRITEN,(X+N*16,Y),1,N:NEXT:X=
X-1:Y=Y-.5:NEXT
50 GOTO50:DATA 04081430D0F136
383F3F3F3F305090480000000007F8
00000F0F8F8F030519048,02070F0
7FF070F0F0F1F3F3F3F3F8C7F003C
7EFFFFFFFFFFEFCF8FEFEFEFE0CFF
```

おなじみ、COLOR文の切り換えによる作品。コンピュータ学院クン(MSX)は雨に応用してみた。プログラムの長さも短いし環境ビジュアルとしても上質です。

⬅雨の降る夜は～。ぬれて来ぬかと気にかかる雨は? 小糠(こぬか)雨です

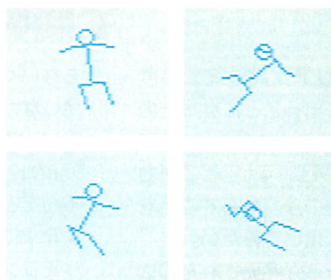
雨の降る夜＊ ■島根県・コンピュータ学院

```
10 COLOR15,0,0:SCREEN5:C=2
20 FORI=3TO255
30 Q=RND(-TIME)*5+1:FORP=1TO2
11STEPQ
40 C=C+1:IFC>14THENC=2
50 LINE(I,P)-(I,P+Q),C
60 NEXT:NEXT
70 FORI=2TO15:COLOR=(I,2,6,7)
:COLOR=(I-1,0,0,0):NEXT:GOTO7
0
```

ウルトラマンのカラータイマーが点滅する、超シンプルな作品。後藤クン(M)は最小の労働で最大の効果を得た、といったところでしょうか。ウルトラマンの顔がイカス。

⬅手抜きにもほどがある、と怒る人もいそうなウルトラマンの顔。塾長はとても気にいっている

ウルトラマン ■神奈川県・後藤敬二

```
1 COLOR1,15,15:SCREEN2:CIRCLE
(128,90),60,,,,1.6:LINE(128,9
0)-(128,10):CIRCLE(113,70),15
,8,,,3:PAINT(113,70),8:CIRCLE
(143,70),15,8,,,3:PAINT(143,7
0),8
2 FORI=8TO10:CIRCLE(128,180),
10,I:PAINT(128,180),I:NEXT:PL
AY"V15O6T255AC":GOTO2
```

はっはっは、これは傑作だ。秋田クン(MS)の作品は、画面に表示されるまでちょっと時間がかかるけど、人形がカクカク痙攣(けいれん)踊りをするのだ。頭が落ちそうなのもよい。

⬅この4枚の写真から想像される以上に激しくカクカク踊ってくれる。いやー、感動しました

踊る人形＊＊ ■青森県・清志郎

```
10 COLOR7,15:SCREEN5:J=ATN(1)
*4/180:FORI=1TO6:READH(I),T(I
),R(I):NEXT:R(0)=270:R=RND(-T
IME):DATA7,,270,7,180,,9,30,,
9,-30,180,9,150,90,9,-150,90
20 FORP=1TO3:SETPAGE,P:CLS:FO
RL=0TO23:X(0)=(LMOD6)*42+21:Y
(0)=INT(L/6)*50+25
30 FORI=0TO6:R(I)=R(I)+RND(1)
*41-20:NEXT:GOSUB60:NEXTL,P
40 A=0:B=23:C=1:D=3:Z=1
50 FORP=CTODSTEPZ:FORL=ATOBST
EPZ:COPY((LMOD6)*42,INT(L/6)*
50)-STEP(41,49),PTO(100,100),
0:NEXTL,P:SWAPA,B:SWAPC,D:Z=-
Z:GOTO50
60 FORI=1TO6:X(I)=X(0)+COS((R
(0)+T(I))*J)*H(I):Y(I)=Y(0)+S
IN((R(0)+T(I))*J)*H(I):NEXT:F
ORI=1TO5STEP2:LINE(X(I),Y(I))
-(X(I+1),Y(I+1)):NEXT
70 FORI=3TO6:GOSUB80:LINE(X(I
),Y(I))-(X,Y):NEXT:I=1:GOSUB8
0:CIRCLE(X,Y),3:RETURN
80 X=X(I)+COS(R(I)*J)*(5-(I>4
)*5):Y=Y(I)+SIN((R(I))*J)*(5-
(I>4)*5):RETURN
```

お★題

こんな人がいる 昨日(4月5日)は花見で井の頭公園に行ったのである。金曜日の夜ということで、阿鼻叫喚(あびきょうかん)渦巻く、ここは天国? それとも地獄? 突然知らない奴が乱入する、電話ボックスの前で寝てしまう人もいる、いいかげんなサンバの団体が通りかかる、すっかり二日酔いで頭が痛いざんす。そこでだね、8月号のお題は「こんな人がいる」という実態レポート集とします。たばこをやめない姉、歩き出した赤ちゃん、つっかけでタオルを腰にひっかけた教師などなど、身近な人の肖像を鋭く描いてください。もちろん、テレビや雑誌等で有名な人たちも可。塾長は内田裕也をリクエストします。しめ切りは5月31日。

特典 【基本特典】採用者全員に掲載誌を発売日前後に送ります。【称号】1回採用されると「M」の称号を授与。その後、採用されるたびに、MS、MSX、MSXt、MSXtRと5段階で昇進。「MSX」達成者にはMファン特製テレカ、「MSXtR」達成者には、希望のソフト(ただし定価で1万円以内)を授与。【その後】あとは塾長の思いのまま。高い称号を持つ塾生ほど、どんなことになるか、予測もつきません。

第21回 ■■■■■■ ゲームの深層に潜む宝物を探し出せ！

記憶のラビリンス

『ソーサリアン』
ソーサリアンシステムを語る

全面横スクロールにア然ボー然!!

『ソーサリアン』である。今度MSX版が出ることになったので、ここらでひとつ『ソーサリアン』の魅力、というか、どこがおいしかったのか、なんてことをつらつらと書いてみたい。

このゲームが発売されたのは、1987年の年末。プログラマの木屋さんは、確か同じ年の頭にはもう全画面の横スクロールゲームを念頭にプログラムの開発にとりかかっていたはずだ。『ロマンシア』の攻略記事の取材にファルコムに行ったときに「内緒ですよ」といいながら4人のキャラが蛇のようにうねうねと進んで行く画面を見せられた。「すごいでしょ」という言葉も必要もないくらい「すごーい！」を連発しながら画面を見ていたのを思い出す。これって『ロマンシア』のドラゴンが元になっているんだと思う。そして、いよいよ年末になって、見事売れまくってファルコム伝説をより堅いものにしたわけである。おめでとう！

『ソーサリアン』の魅力とは何か？　システムがいい。魔法が月火水木金土日の7つの要素をかけ合わせて作れるところなんて目が眩みそうだった。ひとつの剣にいろんな魔法をかけてもらって、自分だけのオリジナル魔法、みたいなところがあってよかった。それから職業というのも面白い。冒険に出るキャラ以外を80種類の職業から選んで1年間仕事をさせたりできる。お金も儲かるし、経験値かせぎもできて一挙両得。でも普通は冒険に出たほうが成長は速い。でもこんな遊びができるのも、『ソーサリアン』の大きな魅力である。

だが、やはりシナリオの面白さにはかなわないのではないかと思う。このゲームのジャンルは何かと問われればRPGというのが正解だが、実際はそう簡単ではない。確かにシステム部分は本格的RPGなのであるが、シナリオはアドベンチャーゲーム的な謎解きがメインになっているし、戦闘はアクションの要素大である。この3つが見事にないまぜになった面白さが『ソーサリアン』の魅力なのであるが、やはり中でも一番ウェイトが大きいのが大量の、そして選りすぐられたシナリオである、と思うのだ。

なにせ最初のシステムといっしょに入っていた、要するにオリジナルのシナリオは15本。レベル1から5までがそれぞれ3枚のディスクに収められていて、これにシステムが1枚、となんだかただのゲームじゃない、遊びの道具というかおもちゃ箱をそのままプレゼントされたような気分になったものである。

3枚のディスクに収められたシナリオはどの順番でプレイしてもよかった。ディスク1のレベル1から5までをプレイしてディスク2に行ってもいいし、レベル1だけをディスク1からディスク3までをプレイしてからレベル2に行ってもいい。確かこれに関しては「『どの順番でやりなさい』などというのは大嫌いなんだ」というようなことを木屋さんがいっていたように思う。

とにかく、木屋さんというのは縛られるのや、決めつけられるのや権威的になるのが大嫌いな人であるらしい。『ドラゴンスレイヤー』や『ザナドゥ』を生み出したのも、『ウィザードリィ』や『ウルティマ』などの「面倒くさい」RPGに対してのアンチであったはずで、感覚で操作できてテキパキゲームが進んでいく、というのが『ドラスレ』シリーズに共通した特徴だった。

ま、そんなこんなでシナリオがしめて59本、駆け足で紹介していこう。

SORCERIAN

↑さん然と輝くＭＳＸ版のSORCERIANの文字！

『ソーサリアン』名場面集なわけである

※シナリオの画面はすべてPC98版です。

『消えた王様の杖』
ほとんどの人が最初にプレイするであろうシナリオ。とはいえ結構複雑なのである。

『天の神々たち』
素直で何もひねりがないのに、面白くて後で思い出してもいい気持ちになれる珠玉のシナリオ。

『メデューサの首』
女剣士が味方についてくれる。最後の首だけが飛んでくるシーンが刺激的なのであった。

『不老長寿の水』
マップ全面が生き物の内部のようになっている不気味なシナリオ。難易度もかなり高いのである。

『アマゾンの剣』
空にそびえ立つお城が何だか不思議な雰囲気をかもし出している。追加シナリオVol.1の売りだ。

『壱．武田信玄の章』
『がんばれゴエモン』ではない。ソーサリアンたちの姿を見たら、みんなびっくりしただろうな。

『心を失った姫君』
妙なモンスターが出現したりして結構印象に残っているシナリオである。アクションが決め手である。

『魔王ギルバレスの洞窟』
もう凶悪としかいいようのないシナリオ。目は腫れて、指は痛み、背中は曲がってしまうのである。

一番好きなシナリオは『天の神々たち』だ！

最初に出たのが15本のシナリオで、これは今度のMSX版でも最初に出ることになっている。今月紹介している『消えた王様の杖』に始まって『不老長寿の水』まで。なかでも面白かったのは『天の神々たち』だ。これは結構難しいのが揃っていたシナリオの中で、超簡単で、何も考えなくてもぐんぐん進んでしまう、それでいてプレイするのが楽しくてしょうがない、という作品だった。とにかくお話がかわいいのである。それから音楽もよかった。神々が怒りまくっているというので、天界に行って真相を究明しようというのが、このシナリオなんだけど、『ジャックと豆の木』よろしく赤い種を植えて天に登るところや、竪琴を奏でる少女、などなど楽しい仕掛けがわんさとちりばめられている。このシナリオをプレイしたときは、ゲームって難しくなくても十分成り立つんだなって感じいったものである。

その他では『メデューサの首』なんかも面白かった。『天の神々たち』もそうだったけど、これも3人でスタートして途中でゲームの登場人物を仲間にするという設定だった。こういうのってなんだか、ゲームの中に入り込めやすいのかな。

『紅玉の謎』や『呪われたクイーンマリー号』、それから『氷の洞窟』なんかも泣いたけど結構いけた。そう、『ロマンシア』なんていう凶悪なゲームのパロディもあった。これは職業が決まっていたりして、なかなか凶悪であった。

さて、追加シナリオはファルコムからは3集、計15本のシナリオが出ている。Vol.1では『アマゾンの剣』にとどめをさす。マップ自体の大きさは変わらないんだろうけど、空間的な広がりがよかった。なんだか、エッシャーの描いた絵のような雰囲気でマップが立体的だったのもすごく印象的だった。舞台が女だけの王国というのもよかったりして。MSX版で追加シナリオがどこまで売り出されるかは不明だが、ファルコムで出した3つのシナリオ集までは最低でも出してほしい。

お次は『戦国ソーサリアン』。なんと金髪や緑髪のソーサリアンたちが戦国時代の日本にきてしまうのだ。こりゃまいった。武田信玄から徳川家康まで5人の武将がテーマになっている。このシナリオ集はなぜだかひとつもプレイしていない。なんかゲームを作っていて、プレイする暇がなかったような気がするが、わからない。次のVol.3『ピラミッドソーサリアン』はプレイしているのにね。この『ピラミッドソーサリアン』、凶悪という言葉がぴったりするシナリオ集だった。特に最後の『魔王ギルバレスの迷宮』なんかひどくて、ようやくシナリオを解いて最後のデカキャラだー！　とかいいながら戦闘にはいるとすぐ死ぬ、というパターンでこれには泣かされた。というよりも怒りさえ覚えたものである。

残りはブラザー工業から7集、計19本のシナリオ集が出ている。これにメガドライブ版の10本を加えて69本。もうすぐPCエンジン版も出る。

これらのうちMSX版に何本移植されるかは不明だが、とにかくMSXユーザーは広大な未開の大地を手にいれたようなものである。当分『ソーサリアン』で楽しめるのである。そうそう、『ミニミニソーサリアン』なんかが入っている『ソーサリアンユーティリティー』というのもあった。これは楽しいので、ぜひともMSX版でも出してほしいと思う。8月はMSXのお祭りにしたいと思うしだいである！よろしく！

DM fan

ディスクマガジン・ファン

（最近の発売予定表を見るとコンパイルのソフトと後はエッチもの、ということがしばしば。MSXユーザーにとっては、コンパイルは神様といっても過言ではない。さて、今月の神様は……？）

DS#25

●2DD×2 MSX2/2+1,940円・発売中（毎月8日発売）
●コンパイル

なんのかんのといって、やっぱり世のなかの新作ゲームが少なくなってしまったのは、DSにとっても痛いところである。なんといっても先取りゲームの対象が減ってしまったことだ。結局、ソフトを出しているのがコンパイルしかないとすれば、先取りもコンパイルになってしまう。それはそれで悪いことではないんだけど、なんだか寂しいね。でも、そういいつつも逆に、コンパイルのパワーには改めて驚かされてしまう。

さて、いいわけでもうしわけないけど、今月はゴールデンウィークのために、やたらに原稿を書く時期が早い。そのため、DSの情報もどうしても未確定な部分が多く、全体にこざっぱりしてしてしまった。

そういっていても仕方ないので、今月の紹介を始めよう。まず、先月にひきつづき人気のカーバンクルが主人公の『カーバンクルワンダ ランド』。ほのぼのとしたふんいきをもったアクションゲームである。むかしゲームセンターではやったコナミの『プーヤン』を思い起こさせるゲームである。

つぎは『ルーンマスター三国英傑伝』の遊べるもの。今月の 106ページでも紹介しているけど、まえにDSであった『ルーンマスター』の三国志バージョン。例の英雄やら武将が登場して、サイコロの目に命をかけてつき進むタイプのゲームだ。シミュレーション・アレルギーの人にも楽しめるところがミソだ。さらに、ちょっとエッチなパズルも入る。これも、おもしろそうである。

ほかに、カーバンクルの表紙の撮影中の風景や、編集部のようすをビデオからデジタイズしたものも入る。これはあんまり見なくてよろしい。はずかしいからね。

それと、忘れてはならないのが、『ノーザンクォーターズ』という連載RPG。前回よりマップもグラフィックも2倍になっているというから、おおいに期待していい。前号を買わなかった人も遊べるので、ぜひ楽しんでほしい。

↑春は遠くなり、初夏を感じる頃となりましたね

コンパイル

オリジナルゲーム
カーバンクルワンダランド Ⓟ

森の大きな木の下にやってきたカーバンクル。まず落ちてくるリンゴを集めなくてはならない。だけど毒きのこがジャマをする。それがすんだらリンゴを鳥さんに渡さなくては……とストーリーつきのアクションゲーム。

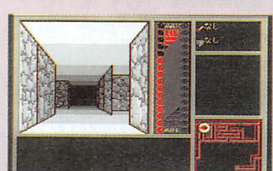
コンパイル

ルーンマスター三国英傑伝 Ⓟ

サイコロを使ったすごろくゲームにコンパイルらしい味つけをしたゲームだ。登場人物が三国志の英雄たちで、武将の引き抜きもあるなんておもしろい。それに吹雪や疫病まであるという。やるまえから興味がわいてくる。

コンパイル

ノーザンクォーターズ～第1話後編～Ⓟ

DSならではの連載RPG。前号で主人公のマーフィーと、途中で知り合ったハスリンは、強力な怪物に襲われて大ピンチ。今回は、そのつづき。ハスリンの大ボケが、またまた事件を引き起こさないといいのだが……。

※デマーク……デモ
Ⓟマーク……遊べるもの

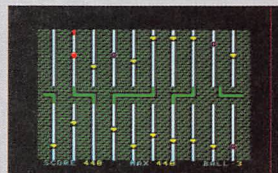
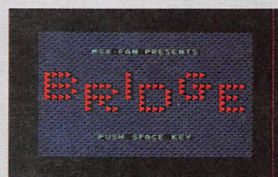
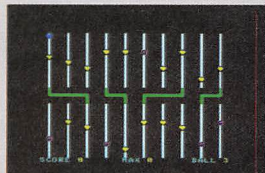
コンパイル

ちょっとえっち/なコーナー 絵あわせパズルⓅ

15パズルのやり方と同じ方法で、60のパーツを移動させながら絵を完成させる。クルクルと努力すれば、実写のちょっとエッチな女の子がニッコリほほえんでくれる。そのためには努力と根性と忍耐が必要である。

MSX・FAN

BRIDGE(ブリッジ)Ⓟ

たてのパイプを移動しようとする玉を、まんなかにある緑のなかつぎのパイプを移動させて、連結するたてのパイプを変えていく。そして黄色のダイヤをすべて集めればクリア。面が進めばしだいに条件がきびしくなる。

2DD ピンクソックス5

●2DD×2 ♪ MSX2/2+ 3,600円・発売中
●ウェンディマガジン

いつもちょっぴり我々をじらすように発売日がずれる『ピンクソックス』だが、今回もほんのすこしずれちゃったかな。といっても、この本が出ている時点ではすでに発売になっているので関係ないけどね。

で、今回は先月で紹介できなかったものについてふれてみたいと思う。まず、連載AVGの『誰か…』。なかなかじらして進まないこのゲームは、どこか昼のメロドラマを思わせて、次が早く見たくなってしまう。う～ん気になるぞ。そして『恋のトライアスロン』はカードをそろえるだけの、ルールはいたってかんたんゲーム。だが、なかなかそろうのに時間がかかる。ああでもない、こうでもないと集めているうちに、登場する女の子のバックストーリーが語られて、なかなか趣向の新しさを感じさせる。と以上、初夏の風を受けた美少女は、どこかいつもよりエッチだったのである。

↑いつも活発な3人娘なんです!

SFエロスアドベンチャー 誰か…Ⓟ

まいが風呂場で自殺しようとした。そこに、私ことミハルがとおりがかり一命をとりとめたのだが、なぜ彼女はそんなことをしたのだろう。えぐい男ガルシコフが彼女に何かしたのだろうか。と考えつつも、自分の男としての体にいつ戻れるのか。今回も謎を残して……。

恋の平均台Ⓟ

今回は趣向を変えて、さやかの部屋でアイコンを使っておしゃべりしようというもの。アイコンで「これは?」と聞くと、「そこはくすぐったい」なんて答える。まあ、そういうわけで、適当にさやかと遊んでしまえるというわけ。まったくウェンディさんたら♡ね。

アダルティックタイム 恋のトライアスロンⓅ

女の子の絵1枚と、その女の子に関するアイテムの絵が3枚で1組のカードを集めるゲーム。集め終わるとカードの子の♡場面が見られる。女の子は9人、カードの合計は36枚。すごろく式に進んで、止まった場所のカードをもらう。持ち札は4枚まで。交換して進む。

いーしょーくーはまだかいな!?

人気ゲームの移植の事情を紹介!

今月のお題

悲しい知らせ…。でもめげないの!

移植希望ゲーム BEST 20

順位	前回順位	ゲーム名	メーカー名	※	票数
1	1	サイレントメビウス	ガイナックス	P	111
2	3	大戦略Ⅲ'90	システムソフト	P	64
3	2	ダイナソア	日本ファルコム	P	63
4	4	シムシティ	イマジニア	P	52
5	6	ファイナルファイト	カプコン	A	50
5	8	ドラゴンクエストⅢ	エニックス	G	45
7	5	ブライ下巻	リバーヒルソフト	P	44
8	6	ポピュラス	イマジニア	P	39
9	9	天地を喰らう	カプコン	A	35
10	10	信長の野望・武将風雲録	光栄	P	24
11	12	ファイナルファンタジーⅢ	スクウェア	G	23
12	18	ドラゴンクエストⅣ	エニックス	G	22
13	13	グラディウスⅢ	コナミ	A	20
14	—	パロディウスだ!	コナミ	A	18
15	15	A.Ⅲ.A列車で行こう	アートディンク	P	17
16	—	天と地と	コナミ	P	16
17	—	アルシャーク	ライトスタッフ	P	14
17	11	ソーサリアン	日本ファルコム	P	14
19	—	ルーンワース2	T&Eソフト	P	13
19	—	ロードモナーク	日本ファルコム	P	13

■4月号アンケートハガキ1000通より集計
※Pは他機種のパソコン、Gはゲーム専用機、Aはアーケードです。

今月のチャートを見ると実に心が痛むのである。これはこのページの次段以降を見ていただければわかっていただけると思うが。とにかく、先月の接戦状態とはうって変わって、『サイレントメビウス』がダントツのトップで111票なのである。

ま、これについては後で書くことにしよう。お次は先月の3位からまたしてもアップした『大戦略Ⅲ'90』である。うーむ、これはすごいなー。でも『サイレントメビウス』とは違ってこっちはプログラム本体の規模が問題になってくるな。32ビットの98でも重たいんだもんね。

中ぐらいのところはあまり変化はない。このへんはこのページの常連という感じである。『信長の野望』と『ソーサリアン』がそれぞれ移植版の発売が見えたので、もうここには書かなくてもいいのに/ っていってるのがわからないのでしょうか?

新入りも多くなっている。『ロードモナーク』と『ルーンワース2』である。さすが老舗(しにせ)である。とにかく新作が出ると必ずここに顔を出すようになっている。『ロードモナーク』はまったくの新作だけど、『ルーンワース2』は前作がMSXで出ているにも関わらずいまのところMSX版の報告は来ていない。なんだか、『ブライ下巻』みたいなノリになってきたと思わない? なんとなく尻切れトンボのような気がして気持ちがわるいと思うけど。

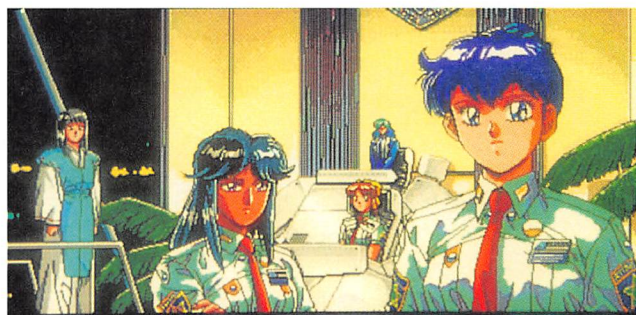
えー、本当っすか?

「MSXユーザーの皆様へ

パソコンゲーム『サイレントメビウス』(開発ガイナックス・販売ゼネラルプロダクツ)に関して、MSX関係各誌に移植の情報が様々な形で出ております。

しかしながら『サイレントメビウス』は開発当初から、16ビット機で対象としており8ビット機への移植は考慮に入れておりませんでした。

ただ、発売後MSX・88など8ビット機への移植希望が殺到し、当社といたしましても皆様のご希望を無視することはできませんので、8ビット機への移植を考えてみました。

ただし、先ほどの理由から、そのままでは、ゲームの形を保ったままで8ビット器に移植することはできません。そのため、8ビット機に合わせて移植する

※画面はPC98版。

↑問題の「サイレントメビウス」。ガイナックスからの移植はない、ということがここではっきりしてしまったが、「ソーサリアン」の例もあることではあるし、まだ抜け道を模索中だ

※『パロディウスだ！』のみアーケード版、ほかはすべてPC98版。

方法をいろいろ考えてみたのですが、皆様に『ガイナックスのゲーム』として十分に満足して戴けるものを生み出すことは出来ませんでした。

その結果『サイレントメビウス』は、8ビット機への移植は断念せざるを得ないという結論に達したのです。

こういった経過がございましてユーザーのみなさまには誠に残念ですが、今後『サイレントメビウス』をMSXに移植する予定はございません。事情をご理解戴き、悪しからずご了承くださいますよう宜しくお願い致します。」

以上、ガイナックスから編集部に突然送りつけられたファックスである。途中、「8ビット機」と「8ビット器」とか、「皆様」と「みなさま」、「できません」と「出来ません」というような表記の不統一があったので普通は統一したりするのであるが、この場合はファックスの原文のまま、ただ字詰めだけを本文に合うように変えて掲載した。

読んでいて、非観的な言葉をこうも並べられては、ちょっと閉口してしまう。

今月の記事はここまでにしたい気分である。なんだかなー、という気分なのである。

恐怖のこれでもか攻撃現る！

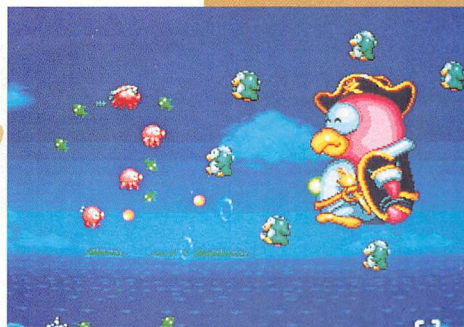
ガイナックスのファックスは読んでいて気分のよくなるものではない。人間よくないことを書くときはどうしても文章がおかしくなってしまうものである。ここから学べることはそれくらいである。

読んでいて気分のよくならないものがまだあった。読者からのお便りで、これでもか、という感じでいろいろ書いたあげく「いいですか、これからは、turboR専用じゃなきゃやっていけない時代なんだよ！　まったく、本当にばかなことしてくれたもんだ。これでMSXも終わりか………。現実をあまくみるんじゃねえ！　バカ!!」だって。

名前は知らないけど、あなたは88版、つまりオリジナル版の『ソーサリアン』を見たことがあるのでしょうか。もしかして98版との比較だけでこんなこと書いているんじゃないか、と思わざるを得ません。88版の『ソーサリアン』のプロトタイプから見ている人間としてMSX版のクオリティは十分なものを持っていると思う。

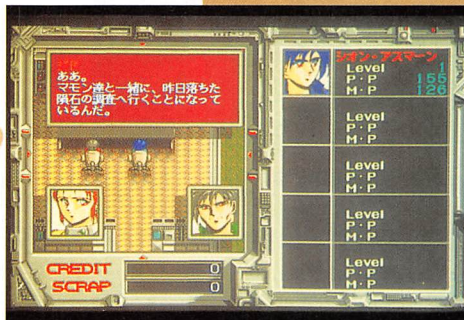
無責任なことをいって自分だけいい気になっているところなんか某雑誌で好きかってなこと書いている落語家を思い出してしまった。自分1人でそんなこと考えているんならいいけど、そんなことで変な評判立てたりしないでもらいたい。みんなの力でここまでやってきたんだから。なんとしてもこのプロジェクトは成功させたいと思っているのだ。でも、いいこと(?)も書いてある。「『イースⅢ』や『サークⅡ』に続く「ゲームとして成り立たないゲーム」だ」だって。『サークⅡ』と同じくらいなら十分じゃないすか。もう、本当にこういう文章送ってほしくない。そんなふうに否定的にしかものを見られないのならそれでもいいけど、こういう場に参加しないでいただきたい。

「『シムシティ』がファミコンに移植された。同じ8ビット機なので、これはMSXにも可能なんじゃないですか？」というもの。そうなんですねー。ファミコンで出るんだよね。普通のファミコン版とスーファミ版が。でもって、MSXでもできるはずだ、ということでなにやら小さな動きが出ているのも事実ではある。詳報を待て！

パロディウスだ！

もとはMSX版だったものが、移植されてアーケード版になった、とてもめずらしいケース

天と地と

映画の同タイトルを忠実にシミュレーションゲーム化した、コナミの人気ゲーム

アルシャーク

ライトスタッフ処女作にして、人気、話題ともに抜群の大作RPGゲーム

ルーンワース2

前作の『ルーンワース』がMSXでも発売されたんだから、ぜひ『2』も発売して!!

ロードモナーク

日本ファルコム10周年記念作品。シミュレーションゲームふうの、今までにないゲーム

FAN-NEWS

コンパイル
☎082-263-6165
5月24日発売予定

ルーンマスター三国英傑伝

媒体	2DD×3 ♪
対応機種	MSX2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

DSでおなじみのスゴロクゲーム、ルーンマスターシリーズの第3作目が登場。舞台はなんと三国志！

RPG風すごろくゲーム、運命はさいころがにぎる

今回もまえの『ルーンマスター』と基本システムは同じ。画面に表示されるサイコロを振り、出た目の数だけコマを進めるスゴロクゲームになっている。

フィールドはRPG風なマップになっていて、途中にはさまざまなイベントが配置してあり、1回休み、などおなじみのものから、戦闘、クエストの依頼といったRPG的なものもある。これまでとの大きな違いは、三国志を題材としている点で、シナリオは、「黄巾の乱」「蜀建国」「三国の時代」の3つが用意されている。もちろん、各シナリオにはそれぞれ異なった目的があるし、選べる4人の英雄も違ってくるので自分の好きなシナリオでプレイできるぞ。

これがふだんの画面。左上がサイコロを振る番の人。中央がマップ。右がモンスターのサブ画面。下段が全員のＨＰなどなど

ルーンマスターシリーズは駒であるキャラクタがパラメータをもち、成長していくのが特長だったけど、今回は武将登用で成長していく。在野武将を登用するとき、プレイヤーの魅力によって、登用できるかどうかが違ってくるから、常に英雄としての行動を忘れないで行動しておく必要があるぞ。

ゲームをもりあげるアイテムたち

アイテムのほとんどは、村の道具屋に売っている。アイテムは単に体力を回復するものや、移動に便利なもの、プレイヤーのパラメータの上限を上げるものなどさまざまなものがあるが、なんといってもこのゲームの醍醐味は、対戦相手の足をひっぱるアイテムだろう。プレイヤー間のかけひきを盛り上げるアイテムとして、孫呉の書、密書などがある。これらのアイテムは、対戦相手がいちばん嫌がるときに使うと効果てきめん。

金仙丹
兵力（ＨＰ）を100回復、および病毒などからの状態回復

早馬
サイコロを２個いっぺんにふって出た目を合計した数だけ進める

密書
指定した対戦プレイヤーの武将を６分の１の確率で引き抜く

孫呉の書
指定した対戦プレイヤーに出た目の５倍のダメージをあたえる

登場武将は各シナリオごと64名。登用、引き抜きもあり

今回の成長システムは、武将の登用によって行われている。在野武将は各シナリオごとに64人いて、マップ移動時に浪人と出会ったときに登用する。または他のプレイヤーから引き抜くこともできる。しかし、プレイヤーに設定されている、人徳、知力、武力、名声の４つのパラメータとの相性によって、その武将が味方になるかどうかが変わってくるので、常に英雄としての行動に気を使わなくてはならないというわけだ。

引き抜きは密書によって行われる。他の３人の足をいかに効率よくひっぱるかがゲームのポイントなので、相手がいちばんダメージをうけているときに行うと効果的だろう。

シナリオ1で選べる4人の英雄

シナリオ１で選べる英雄は、三国志のなかでももっとも有名な４人だ。それぞれの特徴をふまえた上で自分のプレイヤーを選ぼう！

劉備玄徳（りゅうびげんとく）
いかにも主人公、他の３人に比べ平均的

曹操孟徳（そうそうもうとく）
いかにもライバルといった感じでMPがじゃっかん高い

孫堅文台（そんけんぶんだい）
穏やかな顔だち、しかし攻撃力はいちばん高い

袁紹本初（えんしょうほんしょ）
目がかわいい。他の３人よりリッチだ

登用・引き抜ける武将たち

途中で出会う浪人を登用するときには、プレイヤーの各パラメータが成否に関係する。他人の武将を密書によって引き抜くのは、金はかかるが確率の問題なので、どんどんやったほうがいい。右で紹介しているのはシナリオ１の一部の武将たちである。

浪人➡登用

他人の武将➡引き抜き

すごろくならではの飽きさせない数々のイベント

マップ上にはさまざまなイベントが配置(仕掛けられてるというべきか?)されている。これらは、1回休みや、パラメータの回復、ある特定のサイコロの目を出さないと先に進めない(これがつらい!)などいろいろある。自分がつまずいてるときに、相手に「お先に〜」といわんばかりに、すいすい行かれたときのくやしさは、まさにスゴロクならではのものだ。

仙人

2回休みになるが、代わりに人徳が1上がる

みことのり

みかどからの勅書、名声が1上がる

川の洪水

ひんぱんに起こる洪水、後で堤防を造ってあげよう

ふぶき

こいつにはまったら、6がでるまでは動けない

梅

熟した実を食べれば体力回復。青い実は1回休み

疫病

移動ごとに兵力(HP)が減っていってしまう

もちろんRPG風の戦闘もあるぞ!

マップ上を移動していると、ある決まった場所で、戦闘画面に突入する。戦闘で闘うを選択するとサイコロの出た目+AT値を敵に与えられる。妖術はサイコロの出た目で倍加されるので戦いを優位に進められるが、MPが消費されるので、多用はできない。妖術は、ここぞというときに使おう。もちろん、不利だと思ったら、早めに逃げることも大切だ。ここで妖術を紹介しよう。

大将の号令で気合いもはいる。戦闘が始まる!

ここぞというときに妖術を使う。どうせなら効果の大きい妖術を使い無駄使いはさけよう

勝つと

「当然ですよ」とでもいいたげな表情

負けると

何やら苦しげな表情、死んでしまった

●縮地法(しゅくちほう)=出た目の2倍進む
●七星念法(しちせいねんぽう)=HPを50回復
●八門遁甲陣(はちもんとんこうじん)=戦闘中、防御力を1あげる
●風刃(ふうじん)の術=1D(サイコロ1個をふって出た目。以下も同様)のダメージを与える
●火殺(かさつ)の術=2Dのダメージ
●水竜波(すいりゅうは)=3Dのダメージ
●地雷(じらい)=4Dのダメージ
●爆火殺(ばっかさつ)=5Dのダメージ

旅に疲れたら、村によろう

プレイヤーが、武器の購入や道具などの補充をしたいときは村によるといい。

また、HPやMPの回復もできるが、元気満々でそれほどの用がないときは通過したほうがいい。なにしろ先を急ぐのだから。もし金に余裕があって、他のプレイヤーよりも進んでいるのなら、競猿(けいえん)をしてみるのもいい。ただし、財テクにはあまりすすめられない。熱くなって(ハマって)余計お金をすってしまうかもしれないからだ。

先に安い武器を買うか、我慢して後で高い武器を買うか

体力回復のアイテムぐらい持ってたほうがいい

広場で兵力(HP)の補給ができる

競馬ならぬ競猿。敬遠するのも手だ

●英雄たるものは村人の願いを聞いてやる

村人の依頼は、トラの退治や堤防造りだ

村人からとうとつに依頼される願いは、めんどうでも聞いてやることが大切だ。村人からの依頼をはたすと、名声や人徳がアップするので、武将登用のときに、影響してくる。頼まれたらいやだとはいえないところが英雄のつらいところだ。

シナリオ2と3だってあるぞ!

さて今回はシナリオ1しか紹介できなかったが、ここでかんたんに残りの2つのシナリオを紹介しよう。

シナリオ2「蜀(しょく)建国」で選べる英雄の劉備、曹操、張魯(ちょうろ)、孫権(そんけん)が、蜀を我がものにせんと、権謀術数(けんぼうじゅつすう)をめぐらせる。

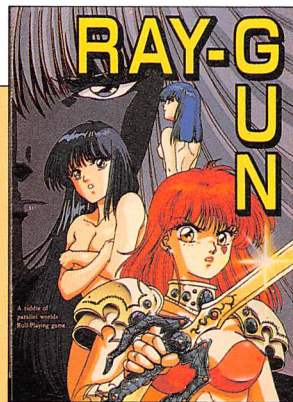
シナリオ3「三国の時代」では、司馬懿(しばい)仲達が守る魏国を、諸葛(しょかつ)亮(りょう)、孫権(そんけん)、孟獲(もうかく)、雍闓(ようがい)が覇権を争うぞ!

タイトル画面。劉備、関羽、張飛か?

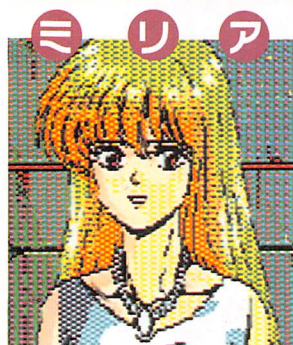
FAN-NEWS

レイ・ガン

エルフ
☎03-5386-9022
発売中

媒体	2DD×6
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
セーブ機能	ディスク
価格	6,800円

フィールドタイプRPG+美少女という最強のコンビがこのソフト。おいしすぎるわあー！

さらわれた恋人をさがしに行くのだっ！

ジョージの恋人。さらわれちゃうのだ

ステロイドというロボットに恋人のミリアをさらわれてしまった主人公ジョージ。彼女を助けるため彼は町はずれで見つけた壊れたステロイドを修理してそれに乗りこみ、6つの世界を冒険するというフィールドタイプのRPGがこの『レイ・ガン』だ。

冒険の途中にはなぜか女の子が捕らえられていて、彼女たちを助けることでアドバイスをもらったり、ステロイドをレベルアップさせてもらったりする。なかには敵となってジョージに挑んでくる女の子もいるぞ。はやくミリアを助けなきゃ！

メインのゲーム画面。女の子がいるぞ！

バトルもあるのだ!! (つらい)

ジョージの乗るステロイド

とにかく、ミリアを助けるためには戦うしかない！　戦闘はドラクエタイプのコマンド選択方式でかんたんだ。ジョージの乗るステロイドは弱いから、回復の泉などのアイテムを駆使しながら戦うことになるが、序盤はつらい。女の子に出会って特殊能力を強化してもらうまでは2匹以上のステロイドと出会ってしまったら戦わないように。運を天に任せて逃げろ！　あと、マニュアルにも書いてあるように、セーブはしっかりとしておこう。セーブは3か所までだ。

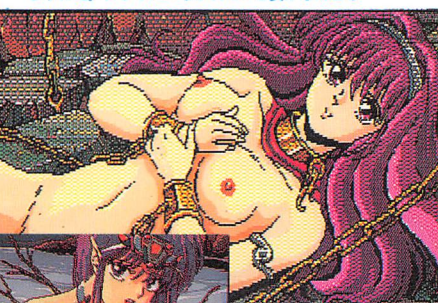
出てくる出てくる！　女の子だらけじゃん！

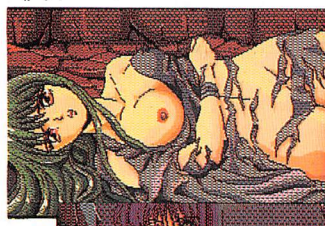
やっぱりこれでしょう。女の子のは・だ・か。これでもかこれでもかというくらい、セクシー生ツバゴックンもののおねーさま方がキミのノーミソを直撃してくれることだろう。こらこら、もう鼻血が出てるやつ！　上向け上を！　ピュピュー！

サトミちゃん。ででーっ！　む、胸がプルプルー！

ミホちゃん、なにをそんなにびっくりしてるの？

ヨーコちゃん。おみごと！　すっばらしいプロポーションざーますねえ。クサリにつながれている姿がなんとも……

ムーンちゃん。破れた服がそ、そそるなあ

シェリーちゃんはものすごいあわてん坊。べつにここまでしなくても……でもいいなあ

サキちゃん。そんな目でみつめられるといや、ははっ、まいっちゃうよなあ

カーナちゃん。水もしたたるいいお・ん・な・の・こだ

ユリシアちゃん。わなわなわなわっ……こりゃまたくいこんでますですな

ナティスちゃん。うっすらすけてるコスチュームがこりゃまたいろっぽい……

発売中のNewソフトを再チェック

今月は集計期間が短かったせいもあり、発売されたソフトはちょっと少なめ。でも、光栄、コンパイル、フェアリーテールといった大御所が勢ぞろいなのであ〜る。

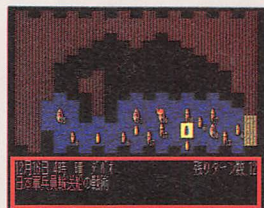
協力/J&P渋谷店、J&P町田店

〈対応機種の記号の意味〉無印はMSX 2 / 2 +。●はMSX、MSX 2 / 2 +。★はMSXターボR専用。♪はMSX-MUSICに対応したソフト。

3月16日から4月9日までに発売されたソフト

3月20日 X・na（キサナ）(D)／フェアリーテール／6,800円♪
26日 ピーチアップ総集編(D)／もものきはうす／6,800円♪
28日 提督の決断(R)／光栄／14,800円♪
提督の決断(R：サウンドウェアつき)／光栄／17,200円♪
4月9日 ディスクステーション#24(D)／コンパイル／1,940円♪

美少女ファンおまちかねのフェアリーテール「X・na」

オマケがついた、もものきはうす「ピーチアップ総集編」

今回はROM版のみの発売の光栄「提督の決断」

サクラの木の下でコンパイル「ディスクステーション#24」

J&P渋谷店 売り上げベスト10

上の期間中発売になったソフトから、「ピーチアップ総集編」「提督の決断」「DS」の3本がランクイン。1位の「提督〜」は、SLGファンお待ちかねの作品。6位の「レイ・ガン」は今月のNEWSでも紹介している美少女RPG。初登場6位は美少女ものとしては立派。「ファンタジーIV」と「FRAY」の2本は、いちど圏外へ落ちたがまたまた浮上してきた。

※	順位	前回順位	ソフト名	ソフトハウス名
↗	1	―	提督の決断	光栄
↗	2	―	ディスクステーション#24	コンパイル
↗	3	―	ピーチアップ総集編	もものきはうす
↗	4	9	ランスII	アリスソフト
→	5	5	エメラルド・ドラゴン	グローディア
↗	6	―	レイ・ガン	エルフ
↗	7	―	ファンタジーIV	スタークラフト
↘	8	3	ドラゴン・ナイトII	エルフ
↗	9	―	FRAY	マイクロキャビン
↗	10	―	星の砂物語	ディー・オー

※矢印は、前回からのアップダウンをあらわします(4月15日調べ)

まだまだ売れてる9位の「FRAY」。ほんとうに息の長いソフトだ

ユーザーの主張

今月のテーマ『思い出のゲームあれこれ』

今月のお題は「思い出のゲームあれこれ」。どんなにおもしろいハガキがくるだろうかと、ワクワクして待ってたんだけど、とどいたハガキは実に少なかった。そこで今月は、編集部のゲームこぞう「まんぼう」に思い出のゲームを選んでもらった。まんぼう、という名前からしてもわかるように、この男は大のコナミファン。まあ、ランキングがコナミのゲーム一色になることも、最初から予想はしていたけど、見事なまでに予想は的中した。それだけコナミのゲームがすばらしい証拠かな、これは。

では、このへんで読者のハガキをひとつばかり紹介しよう。

「私がいちばん思い出に残っているのは『ハイドライドIII』です。ハーベルの塔の179階に雲の石があると教えられたのにもかかわらず、197階を1週間もさがしまわっていたという、くやしい思い出があるゲームなのです」(宮城県／森一弘クン)。

しっかり教えられたにもかかわらず、ちょっとした勘違いというか思い違いのために、ひどい目にあったという手紙でした。森クン、これからは気をつけるようにね。

というわけで、今月はこのへんでおしまい。来月号はというと「もしもボクのMSXが〇〇だったら……」がテーマだ。「もしも、こうだったらうれしい」とか「こうだったら悲しい」とか「こうだったら楽しい」とか、なんでもけっこう。おもしろいハガキにはテレカをあげるぞ。締め切りは5月末日(必着)。発表は8月号のこのコーナーで。ではでは、また来月〜!!

Mファン編集部"まんぼう"の思い出のゲーム

コナミならではのハイテクがぎっしりつまっているのがこのグラ2だ

1 グラディウス2
2 スペースマンボウ
3 ソリッドスネーク
4 F-1スピリット
5 ネメシス
6 パロディウス
7 けっきょく南極大冒険
8 コナミのゲームコレクション番外編
9 スナッチャー
10 メタルギア

なぜかよくわからないが(無責任なやつ)コナミだけになってしまった。コナミのゲームには、「MSXだからこそここまでやる」というスピリットが感じられて、新作が出るたびに今度はどんな仕掛けがしてあるのだろうという期待に胸をふくらませたものだ。『グラディウス2』はその最たるもので、音源チップSCCや充実したパワーアップ、派手な仕掛けにみちあふれたステージ構成など、そののちに出たグラディウスシリーズに大きな影響をあたえた。だから1位なわけ。

ほかに注目するとしたら「ネメシス」かな。これは「スナッチャー」についていたサウンドカートリッジを併用することですばらしいBGMを聞かせてくれる。FM音源にない透明度の高い音色はスカしていて好みだ。

「ユーザーの主張」へのお便りはこちらへ！ 〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM MSX・FAN編集部「6月号ユーザーの主張」係

COMING SOON

カミング スーン

新作ソフトを先取り

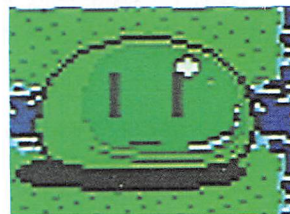
毎年この時期はゴールデンウィーク進行のため編集部はパニックにおちいる。この原稿を書いているのは入稿の締めの2日前。カゼと締め切りの板ばさみでキューキューなのだ。まあ、そんなこんなで、今月も新作情報をおとどけするぞい。

ドラゴンクイズ

■コンパイル
■☎082-263-6165
■6月発売予定

媒体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
ジャンル	クイズ
価格	6,800円

地球上のどこかにクイズ王国という不思議な国があります。そのクイズ王国の王子は誕生日に送られたドラゴンと遊んでばかり、幼なじみの女の子はかまってもらえませんでした。やきもちを焼いた女の子はドラゴンを連れて家出をしてしまいました。王子はあせって、1人と1匹をさがす旅に出るのでした。

こんなストーリーのRPGライクなクイズゲームが、病気なくらい元気なコンパイルから発売される。なにがRPGライクかというと、フィールドを歩きまわったり、敵と遭遇して戦ったり、イベントをこなしたり……、もうほとんどRPG。一方、クイズのほうは敵の攻撃として参加する。クイズに正解すると敵は逃げ出して、お金が手に入る。お金は、道具屋や宿屋などで使えるのだ。答えを間違うと、ハートマークのライフが減っていき全部なくなるとゲームオーバー。ふつうは4択の問題を3択や2択に減らしてしまうアイテムなんかも用意されていて、なかなか楽しい。また、ゲームはステージごとに進んで行くようになっていて、各ステージに用意されているイベントをクリアしていくとステージクリアとなる仕組みだ。ステージ数は全部で8、敵の出題する問題数はなんと2000問！ 正解率も表示されるので、友達と頭のよさを競えるのもうれしい？

⬅旅を続けていくと、用事を頼んでくる人がいる。それにしても王子に郵便配達を頼むとは……

⬅これがフィールド画面。フィールドの中央で赤いマントをたなびかせているのが主人公。さすが王子だ

⬆敵キャラがけっこうカワイイのだ

野球道II
選手データブック'91

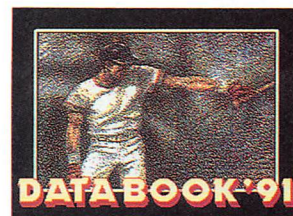
■日本クリエイト(タケルでのみ販売)
■☎052-824-2493(タケル事務局)
■5月中旬発売予定

媒　体	2DD ♪
対応機種	MSX 2/2+
VRAM	128K
ジャンル	データディスク
価　格	2,500円(税込)
『野球道II』本体ソフトが必要	

昨年11月に発売された『野球道II』に91年度版の選手データが発売になる。今回のデータには新人、新外人選手(元木や寺前、内之倉、デラクルーズなど)が新たに加えられ、活躍が期待されている選手や大器晩成型の選手などを育成していく楽しみが増えた。さらに、昨年活躍した選手(野茂や石井、塩崎、与田、佐々岡など)には2年目のジンクスを打ち破ることができるかどうかということも興味シンシン。また、今回は12球団を投手力、打力、長打力、機動力、守備力、の5つの項目にわけて総合戦力を考慮し、巨人は投手力はいいが長打力がもうひとつとか、阪神は投打ともにダメだなど、昨シーズンやオープン戦の結果から見える91年度のチーム特性を表現している。

なんといっても、実際のペナントレースを横目で見ながら、自分の好きなチームを育てていくのはやめられない。自分の好きなチームがテレビでボロボロに負けていくのを見ながら、「オレが監督だったらこうするのに！」とか叫んだことが阪神ファンならずともあるはずだ。このデータブックさえあれば、自分の好きなようにチームを育てられるのだから、こんなにしあわせなことはない。まさに野球ファン至福の１本といえよう。

↑開幕戦でいきなり2本のホームランを打った清原みたいなヒーローがチームにいると監督としては安心なんだけど……

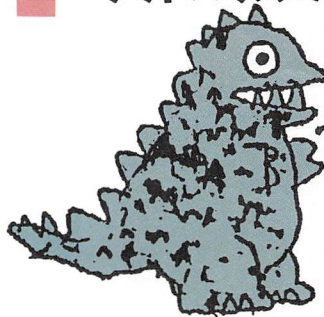
↑昨年はケガで泣いたあきはら。今年も開幕投手だったが、調整不足で2/3で降板、もっとも相手は中日だったけど……。さて、キミのディスプレイではどんなドラマが起こるだろうか！

↑「選手データブック'91」のタイトル画面

追跡 開発中ゲーム情報

今月はスペースが少ないので短めにドンドンいくぞ。①ライトスタッフ『アルシャーク』／RPG。「今年はキツイけど必ず出しますから、楽しみにしていてください」という力強いおことばをもらった。②グローディア『ヴェインドリーム』／エメドラをベースにしたRPGで、趣向をこらしたイベントや新システムの戦闘シーンなんかが見所。発売日はまだ未定だけど、開発を開始した模様。③光栄『伊忍道(いにんどう)・打倒信長』／「SLGとRPGが合体したようなゲームです。戦国時代が舞台になっていて、主人公は忍者。6月下旬にまずPC-88版が出て、MSX版は……発売日はまだ未定です」と光栄の高津さん。④フェアリーテール『フェアリーテール海賊版』(タケルでのみ販売)／フェアリーテール5大ヒット作の美少女が総出演するAVG。美少女ソフト版「書きおろしストーリーつき珍プレー好プレー番組」だそうだ。発売は5月中旬。⑤アリスソフト『闘神都市』／美少女ソフトファンのあいだで話題沸騰のこのゲーム。移植はほぼ決定というから楽しみにしていたい。

↑ライトスタッフのSF-RPG『アルシャーク』
※画面写真はPC-98版のものです

↑グローディアの『ヴェインドリーム』
※画面写真はPC-88版のものです

↑アリスソフトの『闘神都市』
※画面写真はPC-98版のものです

小さいスペースながらソフトハウスの近況や新作情報がわかるこのコーナー。今月は4段ブチ抜きのコナミをふくむ11社の登場だ。あっと、おどろくようなことが載ってるかもよ～んよ～ん。

ウルフチーム

くしゅんっ、ズルズルう～う……。花粉症の私は毎年のことながら春先は地獄なのだ。さらに今年はついてなく、花見の場所取りに一昼夜上野公園で過ごしたときにクツは盗まれるし、雨は降ってくるし……。誰か私にラックポイントを分けてくれ～／（柴田）

エルフ

最近は寒かったり、急に暖かくなったり、変な気候ですね。みなさま、体の調子はいかがでしょうか？　さて、この本が発売しているころには「レイ・ガン」が発売されています。まだ購入していないかたは、すぐにショップに走りましょう!!（ぴ）

グローディア

私たちは、ただいま新作RPG『ヴェインドリーム』の製作に昼も夜もない状態です。もちろんMSX2への移植も進行中。MSX2というのは異色のマシンですから、移植するにしても、そのよい面をもっともっと出していきたいと思います。（薮田淳史）

光栄

ムムッ、どこからか尺八の音が聞こえてきた。オッ、鼓の音まで……。というわけで『信長の野望・武将風雲録』がいよいよ今月下旬に発売になります。新要素・文化と技術を新たに導入した信長シリーズの決定版!!　みなさんぜひプレイしてくださーい。（高）

コンパイル

DS#25は、待望のRPGの先取りにカーバンクルワンダランドを収録し、5月10日発売。「三国志」を題材に、サイコロが画面せましとかけめぐる、すごろくRPGの最高峰『ルーンマスター 三国英傑伝』が5月24日発売じゃ。（まいて〝CD買って〟田中）

T&Eソフト

入学や入社などであわただしいなか、新しい世界に入ったかたも多いと思いますが、読者のみなさんはもう、その新しい生活に慣れましたか？　私もこれが初仕事。お互いがんばっていきましょう。これからもT&Eソフトをよろしくお願いします。（さとう）

日本クリエイト

野球シミュレーションならおまかせの日本クリエイトです。PC-98、88、MSX2の3機種で好評発売中の「野球道II」用に、最新の91年度選手データを収録した『データブック'91』が5月中旬に2500円で発売されますのでよろしく!!（オスキデスナー松本）

ファミリーソフト

5月に入り、新しい学校、学級にも、だいぶなれてきたんではないかな。かくゆう私も、やっと、1／4人前ぐらいの仕事がこなせるようになりました。やさしい(？)先輩たちに囲まれて、朱に混じわれば真っ赤っか、となってきました。あ～あ。（SBY）

ボーステック

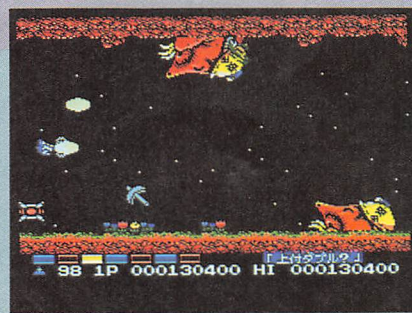
『銀河英雄伝説II』のグレードアップ版『DX kit』が6月14日に発売になります。シナリオは7本。難易度もついた拡張ルールでプレイできます。新提督も登場し、好みの惑星に各提督を自由に配備できます。曲のボレロも復活して、内容は◎。（八巻）

もものきはうす

ピーチがなくなったのに、まだ超大忙し／　それというのも現在もものきはうす初のオリジナルソフト『はいぱぁナースアカデミー』を力入れまくって作ってるからです。キャラデザは美少女マンガ家のMON-MON先生に頼んであるの。（柴　一美）

コナミ

◆追跡『パロディウス』再販情報

最近ごぶさたのコナミより、みんなに耳よりなニュースをひとつ。先月号のこのコーナーを読んだ人は知っていると思うけど、あのシューティングゲームの傑作、『パロディウス』が再販されたのである。このゲームは、タイトルからもわかるようにグラディウスのパロディゲーム。どこのショップへ行っても売り切れで入手困難な状態（なんとMファン編集部にもないのだ／）がつづいていただけに、ホントうれしい情報なのだ。
「今回は約2,000本つくりました。4月23日より全国のショップで販売されてますので、みなさんこの機会にぜひ手にいれることをオススメします」とはコナミさんのおことば。な、なんとすでに店頭にならんでいるではないか。これを読んでいるキミ、今すぐ5,800円プラス消費税分のお金を握りしめショップへ急げ／　このチャンスを逃すな!!

『パロディウス』。MSX1対応のメカROMゲームだ

ひとめてわかる！ ➡➡➡ ▼ソフト・ハード・本に関する最新情報▼▼▼ MSX新作発売予定表 この情報は4月18日現在のものです！

記号の意味➡無印はMSX2/2＋。●はMSX、MSX2/2＋対応。★はMSXターボR専用。♪のついたソフトはMSX-MUSIC(FM音源)に対応。
なお、とくに注意書きのないソフトはすべてターボRで動作可能です。

■ソフトと本 ※媒体のRはROM版、Dはディスク版です。

発売予定日		タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
5月	10日	ディスクステーション#25(D)/コンパイル/1,940円♪
	15日	DPS SG set2(D)/アリスソフト/6,800円
	15日	DPS SG data2(D：通信販売のみ)/アリスソフト/4,500円
	中旬	野球道II選手データブック'91(D:タケルでのみ販売)/日本クリエイト/2,500円♪
	中旬	フェアリーテール海賊版(D：タケルでのみ販売)/フェアリーテール/3,900円
	中旬	ナイスミディパックMIDIRA Aセット(R+D)/ビッツー/47,500円
	中旬	ナイスミディパックMIDIRA Cセット(R+D)/ビッツー/88,800円
	23日	信長の野望・武将風雲録(R)/光栄/11,800円♪
	23日	信長の野望・武将風雲録(R：サウンドウェアつき)/光栄/14,200円♪
	24日	ポニーテールソフト美少女アルバム(本)/徳間書店/1,380円(税込)
	24日	ルーンマスター 三国英傑伝(D)/コンパイル/6,800円♪
	30日	信長の野望・武将風雲録(D)/光栄/9,800円♪
	30日	信長の野望・武将風雲録(D：サウンドウェアつき)/光栄/12,200円♪
	下旬	★ViewCALC(D：要MSXView)/アスキー/14,800円
	下旬	エストランド物語(D：タケルでのみ販売)/MEDO/6,800円
6月	8日	MSX・FAN7月号(本)/徳間書店/価格未定
	10日	ディスクステーション#26(D)/コンパイル/1,940円♪
	上旬	スコアサウルス(D)/ビッツー/価格未定
	上旬	カクテルソフト増刊号(D：タケルでのみ販売)/フェアリーテール/3,900円
	14日	銀河英雄伝説II DX kit(D)/ボーステック/4,800円♪
	下旬	ピンクソックス6(D)/ウェンディマガジン/3,600円♪
	下旬	●MSXプログラムセレクション(本+D)/徳間書店/価格未定
	？	ドラゴンクイズ(D)/コンパイル/価格未定♪
7月	8日	MSX・FAN8月号(本)/徳間書店/価格未定
	上旬	ディスクステーション#27(D)/コンパイル/1,940円♪
	26日	はいぱぁナースアカデミー(D)/もものきはうす/6,800円♪

発売予定日		タイトル(媒体)/メーカー名/予定価格
7月	？	ナイスミディパックMIDIRA Bセット(R+D)/ビッツー/60,000円
	？	シンセサウルスVer.3.0(D)/ビッツー/価格未定♪
	？	フォクシー2(D)/エルフ/7,800円
8月以降と発売日未定		火星甲殻団ワイルドマシン(D)/アスキー/価格未定
		●エアホッケー(仮称)(D) アスキー/価格未定※
		●シューティングコレクション(仮称)(D)/アスキー/価格未定
		斬 夜叉円舞曲(D)/ウルフチーム/価格未定♪
		ヴェインドリーム(D)/グローディア/価格未定♪
		伊忍道・打倒信長(R)/光栄/価格未定♪
		伊忍道・打倒信長(D)/光栄/価格未定♪
		麻雀悟空 天竺への道(R)/シャノアール/価格未定♪
		夜の天使たち(D)/ジャスト/8,800円
		天使たちの午後・番外III(D)/ジャスト/8,800円
		倉庫番リベンジ(仮称)(D)/発売元未定/価格未定
		●ワンダーボーイII モンスターランド(R)/日本デクスタ/7,800円
		毎日がえっち(D)/ハート電子産業/7,200円♪
		ビバ・ラスベガス(R)/ハル研究所/価格未定
		キャル(D)/バーディーソフト/6,800円
		ビースト(D)/バーディーソフト/7,800円
		ソーサリアン(D)/ブラザー工業/価格未定♪
		無敵刑事大打撃 史上最大の犯罪(D)/ファミリーソフト/7,800円
		エフェラ アンド ジリオラ ジ・エンブレム フロム ダークネス(D)/ブレイングレイ/価格未定
		ポッキー2(D)/ポニーテールソフト/7,800円
		サーク ガゼルの塔(D)/マイクロキャビン/7,800円♪
		3Dプール(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定
		エリート(D)/マイクロプローズジャパン/価格未定
		囲碁ゲーム 入門用(仮称)(D)/マイティマイコンシステム/9,800円
		アルシャーク(D)/ライトスタッフ/9,800円♪

※『エアホッケー』はMSX-GUN(光線銃)対応

※「ナイスミディパックMIDIRA(ミディラ)」はMIDIサウルスと音源モジュール(キーボードのついてないタイプ)がセットになったもので全部で3種類発売予定。
Aセットは CSM—I(カシオ)、BセットはKC—I0相当のモジュール(カワイ)、CセットはCM—32L(ローランド)の音源がそれぞれセットになる。

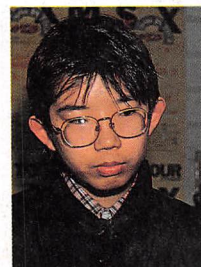
FAN●CLIP●

21世紀都市の息づかい

3月27日、仙台のMSXフェスティバルで

古来、日本の首都は東へ北へと進んでいく傾向にある。弥生時代には、どうも日本の中心は九州にあったようだし、出雲勢力を取りこみつつ、奈良に落着き、京都で栄えた。その後、実質的に鎌倉に移り、京都への揺りもどしや戦国時代を経て、以来、約400年ものあいだ江戸、つまり東京に首都機能がいすわりつづけている。

この2、3年、遷都論が本気で語られはじめているが、仙台は、上記の歴史的勢いもあって、次世代首都の最有力候補である。Mファン編集部を抱えるTIM(ティムと読んでもらおうとしたが恥ずかしがってだれもそう読んでくれない、徳間書店インターメディアの正式略称)も、仙台CCという最先端の制作分室を持つ(5月号のFFBで「ファミマガの分室」といわれたところ。ホントはもっといろいろある)。CCはカントリークラブではなくて、えーとなんだっけ。まあ、それはともかく、長い長い長いマクラだったが、今月は仙台に行った。

「JUMPERの挑戦」の記録争いに身を乗り出す仙台の男子中高生

てきとうに3人に声をかけてみた。4月から高2の庄子達彦くん。MSXを買って1年目。英単語帳ソフトをBASICで自作して活用している

XVユーザーの阿部修勝くん。エメドラやスペマンを楽しみつつ、ファンダムの打ちこみも。最近では「ネイティガの悪魔」に感動した。4月から中3

高2になる稲村雅孝くん。たぶんXVユーザー。ゲームばっかりしている、というが、AVフォーラムを打ちこんでニヤニヤしたりもするそうだ

主目的は、仙台を皮切りに始まった恒例MSXフェスティバルの仙台における熱気の観察。副目的は、仙台CCでがんばる元副編少年Sと遊ぼうという魂胆。

遊びの話はおいといて、フェスティバルである。3月27日の仙台は、みぞれまじりの雨が降り、Mファンのステージ要員・編集部Fは「ちきしょう」を連発して仙台の空に毒づいた。朝、タクシーの運転手さんが、今日は例年よりも10度低い、といっていたのを思い出した。

そういう天候のなか、デンコードーDaC仙台東口店という、大きなパソコンショップにたどりついた。入ってしばらくすると、みぞれは雪に変わり、わたしたちは精神的に店内に閉じこめられた。そのうえ、店内の片隅にある短い迷路のようなところが、フェスティバルのスペースだという。神よ。悪天候の片隅の迷路で、お客が1人、なんてことになったらどうしよう。

しかし、Fがマイクをにぎる時間には、このスペースは若い男子中高生のにおいでムンムンすることになった。イベントスタッフ事務局の円野さんによれば、仙台のお客さんは義理堅くて、イベントに来たついでにたいていなにかを買っていくらしい。なにしろ、初日は1日で数台のターボRが売れたそうで、次期MSXユーザーは着実に増えているようだ。うう、そんなお定まりの結論を書きながら、男子中高生のにおいをまた思い出したわたしでウゲゲ。

DaCのMSX売場。最近の主力はやはりAIST

MSX用ソフトもズラッとある。エメドラは売り切れ

●発売 徳間書店
●発行・編集 徳間書店インターメディア
PUBLISHER
栃窪宏男
EDITOR & LEPRECHAUN
山森尚
EDITOR IN CHIEF
北根紀子
SENIOR CONTRIBUTING EDITOR
山科敦之
EDITORIAL STAFF
加藤久人＋鵜田洋志＋引田伸一＋福成雅英
ASSISTANT EDITORS
岡田忠博＋川井田茂雄＋川尻淳史＋佐伯憲司＋鈴木伸一＋所正彦＋諸橋康一＋山本晃央＋渡辺庸
STAFF PHOTOGRAPHER
浜野忠夫
CONTRIBUTORS
高田陽＋田崇由紀＋諏訪由里子＋横川理彦＋星野博和
●制作
ART DIRECTOR & COVER DESIGNER
井沢俊二
EDITORIAL DESIGNERS
井沢俊二＋高田亜季＋デザイラ〈金田泰行＋柳井孝之〉＋TERRACE OFFICE＋清水保邦
ILLUSTRATORS
川津弘臣＋しまづ★どんき＋中野カンフー！＋野見山つつじ＋成田保宏＋南辰真
COVER ARTIST
佐藤任紀
COVER PHOTOGRAPHER
矢藤修三
FINISH DESIGNERS
㈲あくせす＋㈱ワードポップ
PRINTER
大日本印刷株式会社

EDITORIAL★AIR

◆似て非なるもの。目次を見ると「スペック表の見方」の⑨に「備考欄」と書いてある。文字で見ただけではなんとも思わなかったが、口に出してみるたびに「李香蘭」を思い出すのはわたしだけだろうか◆このまえ、ひさしぶりに行った定食屋で妙な料理を見つけた。「脳味噌焼き」。ライスとトン汁などもついてセットになっている。珍しいので頼もうとしたら、ただの「豚味噌焼き」だった◆統一地方選挙のおかげで、新聞を見るたびにトイレを思い出す。やたらにおどる「民意」という文字が、わたしにはどうしても「尿意」に見えるのだ◆ちょっと無理があるような気もするが、「全国」と「金玉」。わたしは、最初、ほんの一瞬だけ、あの有名なゲームを「信長の野望〈金玉版〉」と思いこんでいた時期がある◆もちろん、うそだが。

AD★INDEX

次号7月号は、「ソーサリアン」完成間近の情報をガンガン／「武将風雲録」の大判マップ付き!! 6月8日発売 予価520円

ASCII

プロトン帝国勝利の日まで艦隊司令官の戦いは続く。

緊張

敵艦・航空機隊の位置は、レーダーで捕捉するまでわからない。

迫真

各ユニットの性能は、太平洋戦争当時を元に設定されている。

2つの艦隊を戦わせる、プレイヤー対コンピュータの知恵比べ、それがフリートコマンダーIIだ。マップ即ち戦場の数はキャンペーン・シナリオ両モードあわせて20、それぞれ使えるユニットの種類や勝利条件が異なっている。味方の犠牲を最小限に、全ての戦いに勝利し、敵を降伏に追いこむことがプロトン艦隊司令官たるプレイヤーの使命なのだ。

壮快

アニメーションを駆使した演出で、交戦の結果が一目でわかる。

MSX·FAN 1991 JUNE 6月号
平成3年6月10日発行 第5巻第6号(通巻51号) 第三種郵便物認可
発行人 栃窪宏男 編集人 山森 尚
発売 株式会社徳間書店 〒105-55東京都港区新橋4-10-1 ☎03(3433)6231(代)
編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 ☎03(3431)1627(代)
特別定価520円(本体505円)

印刷・大日本印刷 Printed in Japan 雑誌 12089—6